R

Rugs. m. 54.

AUS FEUER UND WASSER GERETTET
BEIM GROSSEN BRANDE DER
BAYERISCHEN STAATSBIBLIOTHEK
IM MÄRZ DES KRIEGSJAHRES 1943
F. STAEGER

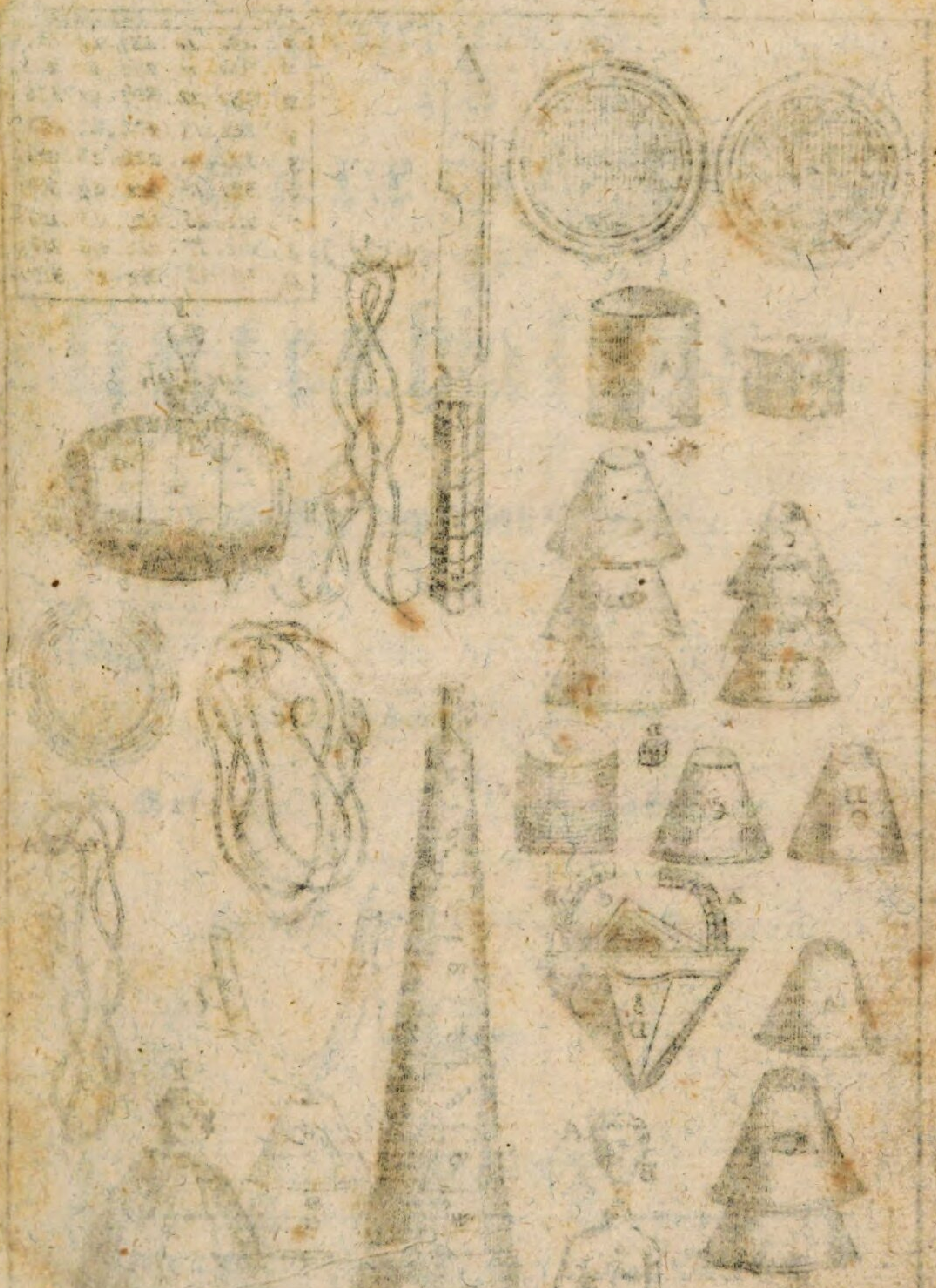
m

R

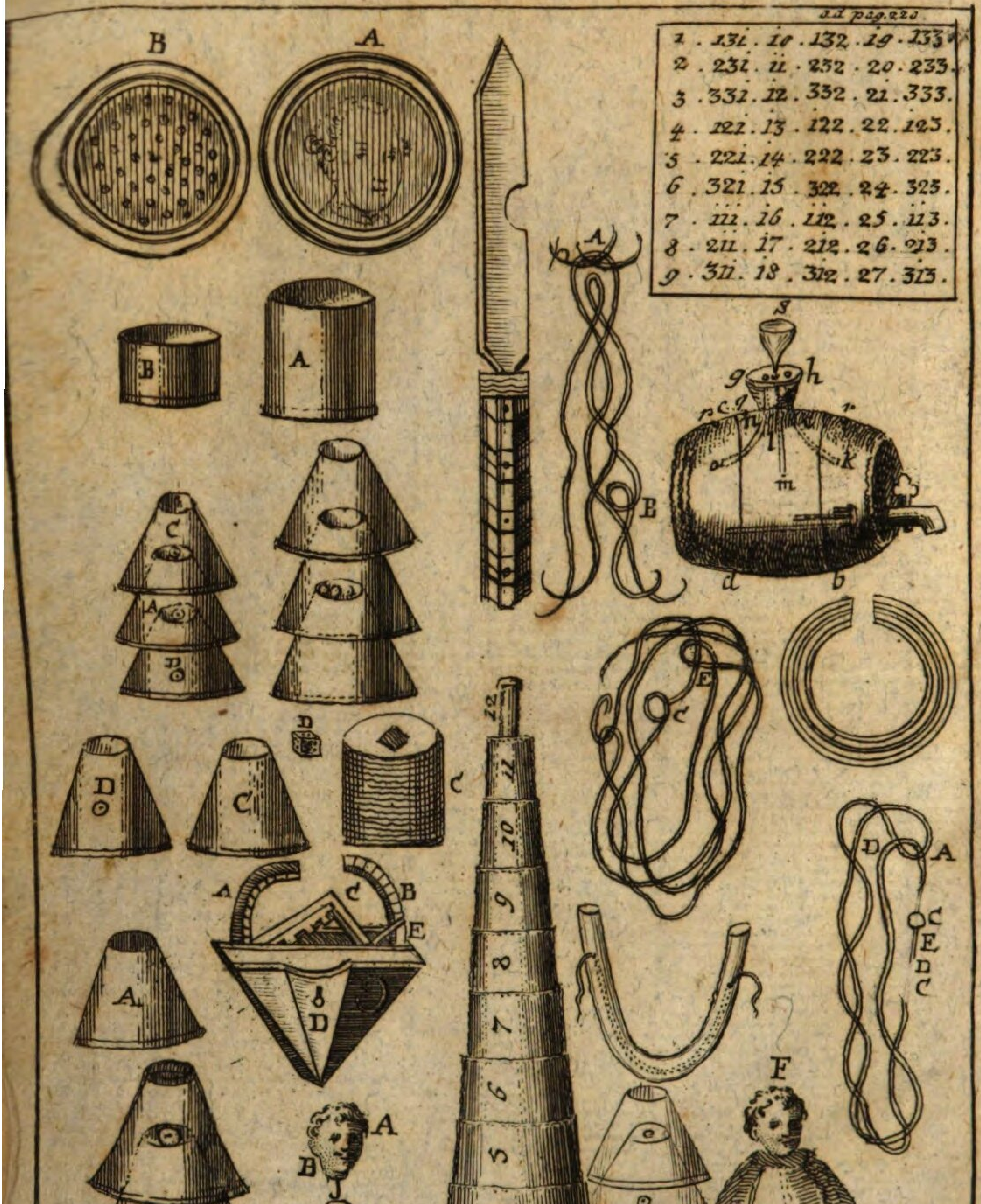
Miscell. phys.

Eckartshausen

Ex dono Pl. Scharl 1814.



ad pag. 220




| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 131 | 10 | 132 | 19 | 133 |
| 2 | 231 | 11 | 232 | 20 | 233 |
| 3 | 331 | 12 | 332 | 21 | 333 |
| 4 | 121 | 13 | 122 | 22 | 123 |
| 5 | 221 | 14 | 222 | 23 | 223 |
| 6 | 321 | 15 | 322 | 24 | 323 |
| 7 | 111 | 16 | 112 | 25 | 113 |
| 8 | 211 | 17 | 212 | 26 | 213 |
| 9 | 311 | 18 | 312 | 27 | 313 |

# Verschiedenes
zum
# Unterricht
und zur
# Unterhaltung
für
Liebhaber der Gauckeltasche,
des
Magnetismus, und anderer Seltenheiten.

Gesammelt und herausgegeben
von dem
Hofrath von Eckartshausen.

Mit einem Kupfer.

Zwote, verbesserte Auflage.

München,
bey Joseph Lindauer. 1793.

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS.

Bayerische
Staatsbibliothek
München

Seltenheiten haben ihren Werth, wenn sie wahr und geprüft sind. Es giebt eine Menge Bücher, die über diesen Gegenstand, den ich behandelte, geschrieben sind: allein sie enthalten oft Stücke, die, wenn man sie nachmachen will, unmöglich auszuführen sind, und den getäuschten Liebhaber um Zeit und Geld bringen. Diese gesammelten Kunststücke, die dieses Buch enthält, lassen sich so, wie sie dastehen, experimentiren, weil ich sie durch eigne Erfahrung geprüft, und mehr als einmal auf die beschriebene Art ausgeführt habe.

Sollte dieses Buch keinen andern Werth haben, so wird es dem Liebhaber seltner Dinge doch nicht unangenehm seyn, geprüfte Stücke darinn zu finden, nach denen er arbeiten, und seinem Forschgeiste neue Schwingkraft geben kann.

Inhalt.

# Inhalt.


| | Seite |
|---|---|
| Allgemeine Theorie zur Cryptographie, oder der Kunst, mit geheimen Zeichen zu schreiben. | |
| Erste Abtheilung | I |
| Zweyte Abtheilung. Von der deutschen Sprache | V |
| Von der holländischen Sprache | IX |
| Von der lateinischen Sprache | XII |
| Von der englischen Sprache | XV |
| Von der französischen Sprache | XVII |
| Von der italiänischen Sprache | XIX |
| Von der griechischen Sprache | XXII |
| Vom Magnetismus | 1 |
| **Anleitung zu einigen Stücken der Gauckeltasche.** | |
| Wie man die Becher aufeinander setzen, und die Ballen darunter bringen könne | 20 |
| Unter einen Becher, der auf einen andern gesetzt ist, einen, zween, oder drey Ballen zu bringen | 22 |
| Einen Ball durch den Boden zweener Becher zu bringen | 24 |
| Eine Kugel von unten durch einen Tisch in einen Becher zu bringen | 25 |
| Eine Kugel durch den Arm in die Hand fallen zu lassen | 27 |
| Aus einer Kugel zwo zu machen | ibid. |
| Aus einer Hand in die andere die Ballen zu bringen | 28 |
| Wie man aus der Hand einen Stein verschwinden machen soll | 29 |
| Eine andere Art, den Stein verschwinden zu machen | 30 |
| In einer Nuß etwas zu verbergen | 31 |
| Wie man sich anstellen soll, als ob man ein Messer esse | 33 |
| Einen behende auf die Finger zu schlagen | 34 |

# Inhalt.

Seite

Ein zinnernes Instrument hinunter zu schlucken 34

Wie man sich selbst die Nase abschneiden könne ohne alle Gefahr 36

Die Hand zu durchstechen ibid.

Durch einen Tisch einen ganzen Satz oder Stock Rechenpfenninge gleichsam fallen zu lassen 38

Einen ganzen Ring auf einen Stecken, der an beyden Enden gehalten wird, zu bringen 40

Einen Pfriem durch die Stirne zu stechen 41

Wie man allerley Bändlein aus dem Munde zieht, und ellenweise übergeben könne 42

Wie man zwo Schellen aus beyden Händen in Eine bringen soll 44

Ein Männchen, von Holz bearbeitet, unsichtbar zu machen ibid.

Allerley Körner zu vermehren 46

Wie man, wo nichts ist, etwas machen könne 47

Ein Glas mit Bier verschwinden zu machen 48

Ein Kindesgesicht in einem Topfe voll Wasser zu zeigen 49

Wie man einen Zahn ausfallen läßt 50

Aus beyden Händen in die eine etwas zu bringen 51

Eines Menschen Gedanken zu erkennen ibid.

Wie man vielerley Arten Getränke aus einem Faße zapfen könne, welches alles zu einem Loche eingegoßen, und aus einem andern wieder gezapft werden muß 52

Einen Rechenpfenning in Silbergeld zu verwandeln 54

Einen Sechsling in der Hand unsichtbar zu machen 55

Wie man jedes kleine Ding in eine andere Gestalt verwandle, durch Faltung des Papiers 56

In der einen Hand etwas zu halten, daß es scheint, als ob man es in der andern hätte 57

Ein Seil, oder einen Reif durch die Nase zu ziehen 58

Zwey Stücke Geld aus zwoen Menschenhänden in eines Menschenhand zu bringen ibid.

Wie man durch den Tisch ein Stück Geld könne fallen lassen 59

Wie

# Inhalt.

Seite

Wie man ein Stück Goldes von einem nehmen soll, und er's doch behalte 60

Wie man ein Stück Leinenband in vier Stücke zerschneiden, und mit Worten wieder ganz machen könne 61

Einen starken Knoten in einem Schnupftuche schlagen, und mit etlichen Worten denselben wieder auflösen 63

Wie man runde Steine, oder rundgedrehte hölzerne Knöpfe von einem Faden herabbringen könne, obgleich die Ende desselben von einem andern festgehalten werden 65

Einem ein Schloß an den Mund zu schlagen 66

Eyer auf einem Stecken tanzen zu machen 68

Einen Faden zu zerschneiden, und zu verbrennen, und doch mit der Asche den Faden wieder ganz zu machen 69

Ein zerschnittenes Band durch Blasen wieder ganz zu machen 70

Feuer aus dem Munde zu blasen 71

Wie man einem Menschen gleichsam das Haupt abhauen könne, welches die Enthauptung Johannis genannt wird ibid.

Aus einem Gesichte viele Gesichter zu machen 73

Eis brinnen zu machen 74

Feuer ohne Schaden mit den Händen anzugreifen ibid.

Feuer ohne Schaden zu essen 75

Geld, oder dergleichen, das man ohne Erlaubniß des Besitzers entlehnet, in Stein, oder sonst etwas zu verwandeln ibid.

Die Haut sich selbst ohne großem Schmerzen zu durchstechen 76

Ein Stück Geld wegzuwerfen, und dasselbe in eines andern Schiebsack, Beutel oder sonst wieder zu finden 77

Wie man aus einem Schalle eines auf den Tisch geworfenen Rechenpfennings, oder dergleichen wissen könne, welche Seite aufwärts, und welche unten liege 78

Frösche unversehens in ein Zimmer zu machen 79

Kunststücke mit Eyern.

Das Eyerlegen der Hühner zu befördern 81

# Inhalt.

Seite
Große und kleine Eyer zu machen 81
Eyer von der Größe eines Menschenkopfes zu machen 82
Eyer ohne Hühner auszubrüten 83
Drey Mandel, oder fünf und vierzig Eyer, und noch mehr, auf eine Mahlzeit zu essen ibid.
Eyer so hart, als einen Stein zu machen ibid.
Harte Eyer wieder weich zu machen 84
Daß sich die Eyer beym Feuer einander schlagen ibid.
Eyer auf dem Tische während der Mahlzeit zu sieden und zu braten ibid.
Eyer in der Hand zu sieden ibid.
Ein Ey auf dem Kopfe zu sieden 85
Eyer im kalten Wasser zu sieden ibid.
Eyer-Schmalz in einer papiernen Pfanne zu machen ibid.
Ein Ey auf eine Wiese zu werfen, daß es nicht zerbreche 86
Daß sich ein Ey von selbst auf dem Tische hin und her bewege ibid.
Daß ein Ey auf dem Tische aufrecht stehe 87
Daß in einem Eye Feuerflammen entstehen 88
Heimlich in ein Ey ein langes Pferdehaar zu bringen ibid.
Ein Ey in eine enghalsigte Flasche zu bringen 89
Daß ein Pferd ordentliche Hühnereyer lege. ibid.
Eyer, die an der Zahl ungleich sind, werden von dreyen Personen in gleichem Werthe verkauft 90
Eine eyerförmige Figur mit dem gewöhnlichen Zirkel zu beschreiben 91
In ein Ey einen Brief zu schreiben ibid.
In einem Eye einen Brief zu verbergen 92

Noch andere Schrift- und Briefstücke.

Eine Schrift, die man nicht lesen kann, außer man zieht das Papier durchs Wasser 93
Eine Schrift, die, wenn sie durch das Wasser gezogen worden, schwarz erscheine ibid.
Eine Schrift zu machen, die man lesen kann, wenn man sie über Kohlen oder Feuer hält 94

Karten-

## Inhalt.

Seite

### Kartenstücke.

Ein Kartenblatt errathen, welches jemand in den Sinn genommen 95

Ein Kartenblatt, das aus einem deutschen Spiele gezogen, und von jemand bemerkt, alsdann wieder wohl vermischt worden, zu finden, und aufzuweisen 96

Ein Kartenblatt, welches jemand ohngefähr aus dem Kartenspiele gezogen, in dem Spiegel zu weisen 98

Kartenblatt, vorgewiesenes und wieder wohl vermischtes, aus eines andern Tasche herausziehen 100

Kartenblatt, ausgezogenes und wieder vermischtes, zu finden 101

Kartenblatt, gezogenes und bemerktes, welches wieder unter das Spiel gesteckt worden, zu errathen 102

Ein Kartenblatt ziehen zu lassen, wieder unter andere zu mengen, und hernach in einer gewissen verlangten Zahl vorzuweisen 103

Karte, besehene, und wieder unter die andere gesteckte, daß sie unter drey andern, unter welchen sie doch das erstemal nicht befindlich, dennoch hernach gefunden werde 104

Kartenblätter, vier gleiche, welche an verschiedenen Orten unter das Spiel gesteckt worden, ohne Vermischung des Spieles zusammen zu bringen 105

Karten mischen, in Häuflein legen, und anzeigen, was für eine Karte bey jedem Häuflein oben liegt 106

Kartenblätter, zwölf, so zu legen, daß man allemal vier in einer jeden Reihe zählen kann 107

Ein Kartenspiel behend und unversehen in einige Häufchen zertheilen, dergestalt, daß unten entweder gute, oder schlechte Karten nach Verlangen befindlich seyn sollen 108

Ein Kartenspiel, sechs Häufchen daraus zu machen, und zwey mit verschlossenen Augen vorgewiesene, dann vor den Anwesenden, die sie besehen, unter das Spiel gesteckte, zu finden 109

Karte, ausgezogene, und wieder vermischte, daß solche, wenn man das ganze Spiel gegen eine Decke, oder Balken wirft, allein hängen bleibe, die andern aber alle herunterfallen ibid.

# Inhalt.

Seite

Ein Kartenspiel, daraus drey Häufchen machen lassen, ohne daß derjenige dabey ist, welcher zu sagen verspricht, wieviel Augen solche ausmachen 110

Karte, besehene und bemerkte, daß solche, sobald sie oben auf das Spiel gelegt wird, eine andere sey, wenn man sie wieder besieht ibid.

Karte, besehene, in eine andere verwandeln 111

Karte, jemand einen König zu weisen, welche in eine andere verwandelt zu seyn scheint, wenn er nochmals besehen wird 112

Ein Kartenblatt jemand in die Hand zu geben, welches er vorher besehen, und nunmehr in ein anders verwandelt worden ist ibid.

Eine Karte in einen Vogel verwandeln 113

Kartenblatt, auf einem, die Durchstrahlung zu weisen 114

## Kunststücke mit Zahlen.

Eine in Sinn genommene Zahl zu errathen 115

Eine ungleiche Zahl zu errathen, die sich jemand in Sinn genommen 116

Zwo Zahlen zu finden, deren Quadrat zusammen eine Quadratzahl ausmachet 117

Eine Zahl unter gewissen Bedingungen auszufinden ibid.

Gleiche und ungleiche Zahlen, die zwoen Personen gegeben worden, zu erforschen, welcher die gleiche, und welcher die ungleiche Zahl zugekommen 118

Eine in einer Summe ausgelöschte, oder ausgefallene Zahl wieder zu finden 119

Gewisser, noch nicht alle geschriebener Zahlen ihre Summen zum voraus hinzuschreiben ibid.

Daß einer mit einem andern nicht 100 Zahlen zählen könne, und ihm doch frey steht, Zahlen zu zählen, welche er will, doch daß sie jederzeit geringer als 11 seyn sollen 122

## Zur Kurzweile vorgelegte Aufgaben.

Ob ein Zentner Bley, oder ein Zentner Federn schwerer sey? ibid.

Einen

Seite
Einen Menschen also nieder zu setzen, daß er nicht mehr aufstehen könne 123
Zu machen, daß der beste Springer nicht über einen Strohhalm springen kann, wenn er gleich davor steht 124
Ein Kartenblatt zu erhaschen, ungeachtet man am weitesten davon steht ibid.
Ein Ey von einem Teller in ein Glas zu schnellen 125
Einen Pfenning in ein Glas zu schlagen 126
Etliche Stücke Geld von einem Badhute in eine Kandel zu schlagen 127
Einen Stab, der auf zweyen verbrechlichen Gläsern liegt, zu zerschlagen, ohne daß die Gläser Schaden nehmen, oder umfallen 128
Ein Glas also zu stellen, daß es durch den Schlag nicht getroffen werden könne 129
Drey Papierchen ungleicher Länge, und gleicher Breite in Form einer ablangen Vierung in einander zu wickeln, daß sie im Aufwickeln sich von ihrer Stelle bewegt zu haben scheinen 130
Ein Messer in ein Wischtüchchen zu wickeln, daß das Messer, wenn man es aufwickelt, ausserhalb des Tüchchens liege 131
Daß einer, der nahe bey einer offenen Thüre steht, einen Teller, oder Schuh auf einen Wurf nicht zur Thüre hinauswerfen könne ibid.
Daß einer ein Ey nicht könne zum Fenster hinauswerfen 132
Unter ein Messer, das an einer Diele steckt, einen Pfenning so zu legen, daß das Messer im Fallen denselben berühre 133
Die Bewegung, oder den Marsch der Soldaten von Ferne zu beobachten, ob er geschehe, oder nicht 136
Bewegung der vierfüßigen Thiere ibid.
Verschiedene Belustigungen mit den Karten 137
Anweisung 138
Die Karte anzuzeigen, die eine Person aus dem Spiele gezogen hat 139

Die

Seite
Die sich verwandelnde Karte 140
Eine andere Art, wie man diese Belustigung ohne die lange Karte machen könne 141
Mit verbundenen Augen eine oder mehrere Karten, die aus dem Spiele gezogen worden, mit der Spitze des Degens zu finden 142
Die gezwungener Weise gedachte Karte 143
Unter vier Karten, die willkührlich aus dem Spiele genommen worden, eine denken zu lassen, und sie zu errathen 144
Die der Zahl nach gedachte Karte 145
Die unter der Hand sich verwandelnde Karte 146
Wenn man aus einem Spiele, aus welchem man eine Karte hat ziehen lassen, drey Häufchen gemacht hat, daß man solche in demjenigen Häufchen finde, welches man dazu bestimmen will 148
Einige Personen Karten ziehen, und solche wieder in das Spiel hineinstecken zu lassen, und doch diese gezogenen Karten wieder zu finden 149
Eine Karte durch das Gefühl, oder durch den Geruch zu erkennen 150
Zu machen, daß man eine Karte in einem Eye finde 151
Die Karte in der Tasche 152
Eine Karte zu errathen, die eine Person in dem Spiele nur allein berühret hat 153
Einige Karten zu errathen, welche zwo Personen aus einem Spiele herausgenommen haben 154
Das As von Pique in die Drey von Herz, und in das As von Herz zu verwandeln 155
Die Drey von Pique in das As von Pique und in das As von Herz zu verwandeln 156
Die fünfzehntausend Thaler 157
Die Augen der Karten, die unter drey Häufchen sind, die man hat machen lassen, zu errathen 159
Die zwey verwandelten As 160

# Inhalt.

Seite

Durch das Schnupftuch in dem Kartenspiele eine Karte zu finden, die eine Person gezogen hat 161

In einem Perspektive verschiedene Karten, welche von einigen Personen gezogen worden sind, sehen zu lassen 162

Die Karten zu verwandeln, welche einige Personen aus dem Spiele gezogen haben 163

Die zwanzig Karten 164

Die vier unzertrennlichen Könige 166

Die Wirthinn und ihre Trinkgäste! ibid.

Die Karten aus dem Gewichte und ihrer Schwere zu erkennen 167

Eine Anzahl von Karten zu nennen, die eine Person aus dem Spiele gezogen hat ibid.

Aus hundert verschiedenen Namen, die man auf Karten geschrieben hat, denjenigen zu errathen, den eine Person heimlich gedacht hat 169

Tabelle und Ordnung der hundert Namen, die auf diese zehn Karten geschrieben werden müssen 170

Eine Karte, die aus einem Spiele gezogen worden, in verschiedene Dinge zu verwandeln, und sie wieder in ihre vorige Gestalt zu bringen 175

Die Karte in einem Ringe 177

Das Zaubergefäß.

Wenn ein Kartenspiel, aus welchem man einige Karten hat ziehen lassen, in ein Gefäß gelegt worden, zu machen, daß sie von selbst, und zwar eine nach der andern, herauskommen 179

Wenn eine Person eine Karte aus einem Spiele gezogen hat, aus dem man sechs Häufchen gemacht, vermittelst eines auf den Tisch geworfenen Würfels dasjenige Häufchen anzuzeigen, in welchem sich die gezogene Karte befindet 182

Alle rothen Karten von den schwarzen Karten mit einem einzigen Stosse abzusondern, wenn sie gleich wohl gemischt worden 183

Wenn

Seite

Wenn eine Person aus einem Spiele eine Karte gezogen hat, ihr das Spiel in die Hand zu geben, und durch einen Schlag auf dieses Spiel ihr alle Karten aus der Hand zu schlagen, nur diejenige ausgenommen, welche sie gezogen hat 185

Die vier unzertrennlichen As ibid.

Wenn eine Karte aus einem Spiele gezogen worden, solche in einem Spiegel sehen zu lassen 186

Wenn eine Person eine Karte heimlich gedacht hat, zu machen, daß sich solche in dem Spiele bey der verlangten Zahl finde 189

Eine andere Art, diese Belustigung zu machen 190

Eine andere Art 191

Kunststücke mit Farben.

Farben auf dem Wasser hervor zu bringen 192

Das Gesicht und Hände kohlschwarz zu machen, wenn sich einer vor oder nach der Mahlzeit wäscht, oder wenn er im Bade sizt, demselben das Gesicht zu schwärzen 195

Kunststücke mit der Schrift.

Jemand in einer Stunde schreiben zu lernen 196

Schreiben ohne Feder und Griffel ibid.

Schreiben ohne Hände 197

Mancherley Sachen auf ein Glas zu schreiben ibid.

Zur Nachtzeit ganz gerade zu schreiben 198

Mit Eisen, Stahl, Kupfer, Zinn rc. zu schreiben ibid.

Auf einen Stein schreiben 199

Schreiben, daß man es ohne einem Stabe nicht lesen kann ibid.

Geheime Schreibart, mit vier Buchstaben alles zu schreiben ibid.

Daß eine Schreibtafel lange gut bleibe 200

Schreibtäfelchen ibid.

Schrift ohne Licht bey Nacht zu lesen ibid.

Eine

Seite

Eine Schrift in die Ferne zu weisen 201

Eine schwarze Schrift auf einem glatten silbernen Blättchen erscheinen machen, so oft man will 202

Eine Schrift, die nicht anders, als durch den Schein, gelesen werden kann 203

Eine Schrift verbrennen, daß sie auf der Hand wieder zum Vorschein komme ibid.

Eine Schrift vom Papiere zu bringen, als wäre nie eine darauf geschrieben gewesen 204

Eine verblichene Schrift wieder leserlich zu machen 205

Kunststücke mit der Dinte ibid.

Dinte im Nothfalle zu machen 208

Dinte zu machen, die man auf der Reise beständig bey sich haben kann 209

Eine unsichtbare Dinte zu machen ibid.

Eine veränderliche Dinte zu machen, die man auslöschen, und wieder züm Vorschein bringen kann 210

Eine sympathetische Dinte zu machen ibid.

Diese sympathetische Dinte auf eine andere Art 212

Eine Dinte, die man nach Belieben auslöschen kann 214

Dinte, womit man Linien ziehen kann, die sich wieder auslöschen lassen ibid.

Eine Dinte zu machen, die nur 4 Stunden währt 215

Eine Dinte, die in sechs Tagen wieder verschwindet ibid.

Eine Dinte aus zwey durchsichtigen hellen Wassern recht schön zu machen 216

Wasser zu machen, das sogleich die Schrift vom Papier nimmt ibid.

Eine weiße Dinte, auf weißes Papier damit zu schreiben 218

# Inhalt.


| | Seite |
|---|---|
| Eine weiße Dinte, auf schwarz damit zu schreiben | 218 |
| Eine rothe Dinte zu verfertigen | ibid. |
| Eine rothe Dinte auf der Stelle zu machen | 220 |
| Eine rothe Dinte, Rubriken zu machen | ibid. |
| Eine grüne Dinte zu machen | 221 |
| Blaue Dinte zu machen | ibid. |
| Violblaue Dinte zu machen | ibid. |
| Gelbe Dinte zu machen | 222 |
| Ueber Somnambulismus und dessen Wahrscheinlichkeit | 223 |
| Ueber Valentin Greatrakes wunderbare Heilungsgeschichte durch Berührung mit den Händen, mit Zeugnissen verschiedener Authoren belegt | 262 |
| Rusts Brief über Valentin Greatrakes an Joseph Glanville | 265 |
| Brief des D. Faireclowe | 270 |
| Doktor Astels Brief | 271 |
| Zeugniß des Herrn Des Malzeaux, Mitglied der königl. Akademie der Wissenschaften, über Valentin Greatrakes | 277 |
| Zeugniß des D. More von Valentin Greatrakes Op. | 279 |
| Ueber den Zustand der Seele in der Starrsucht | 282 |


Theorie

# Allgemeine Theorie.

## Erste Abtheilung

### der aufgedeckten Cryptographie, oder der Kunst, mit geheimen Zeichen zu schreiben.

### I Satz.

Die Art zu dechiferiren ist eine Erklärung der Charaktere nach der Anweisung der vorgeschriebenen Regeln.

### II Satz.

Jede Sprache hat neben der Gestalt der Buchstaben eine besondere Stellung, Ordnung, Verbindung, Wiederholung, und Zahl derselben.

### 1. Regel.

Bey Dechiferirung der Charaktere hat man auf

die Stellung, Ordnung, Verbindung, Wiederholung und Zahl zu sehen.

## 2. Regel.

Beym Dechiferiren soll man nicht bloß rathen, so lange die Art zu dechiferiren den Weg anzeigt.

## III Satz.

In einer weitläuftigern Schrift kommen dieselben Buchstaben öfter vor.

## 3. Regel.

Eine weitläuftigere Schrift ist die geschickteste zum Dechiferiren; denn da zeigt sich der Grund der Verbindung und Wiederholung der Buchstaben am meisten.

## IV Satz.

Ein Wort hat mit dem andern oft etwas Aehnliches.

## 4. Regel.

In einer ausgedehntern Schrift hat man ein Wort mit dem andern zu vergleichen, damit man sehe, worinn sie unter sich ähnlich oder unähnlich sind.

## V Satz.

Man findet kein Wort, das ohne einen Vokalen (Selbstlauter) seyn kann.

## 5. Regel.

Ein Monogramm ist allzeit ein Vokal, außer es ist ein Konsonant (Mitlauter) mit einem Apostroph (Wegwerfungszeichen).

## VI Satz.

Selbstlauter sind 5 an der Zahl, Mitlauter fast 4mal so viel, daher müssen die Selbstlauter öfter wiederkehren.

## 6. Regel.

* Die öfter zurückkehrenden Charaktere sind Selbstlauter.

## VII Satz.

Zu Anfange eines Wortes können zween doppelte Vokalen, niemals zween Konsonanten, gesprochen werden.

## 7. Regel.

Doppelte Charaktere zu Anfange eines Worts sind immer Selbstlauter.

## VIII Satz.

Kurze Worte von zweenen oder dreyen Buchstaben haben zween oder drey Selbstlauter, oder einen; oder zween Mitlauter.

## 8. Regel.

Kurze Worte zeigen zunächst die Selbstlauter

an; daher hat man sie beym Dechiferiren eher zu beobachten.

## IX Satz.

Wenn vor zweenen Mitlautern nur Ein Buchstab vorher geht; so ist dieß allzeit ein Selbstlauter.

## X Satz.

Wenn in einer Sprache öftere Doppellauter gebräuchlich sind, so hat oft ein Selbstlauter den andern zum Gefährten.

## XI Satz.

Wenn vor oder nach zweenen Mitlautern ein anderer Mitlauter kömmt, so ist es einer von den flüßigen L. M. N. R.

## XII Satz.

Auf den Mitlauter Q. folgt allzeit der Selbstlauter U.

## XIII Satz.

Der Selbstlauter U kann neben dem Buchstaben Q an den meisten übrigen Buchstaben hängen.

## 9. Regel.

Wenn man zween verschiedene Charaktere bemerkt, derer letzterer oft an verschiedenen Buchstaben hängt; der vorige aber nie ohne diesen, noch auch allein angetroffen wird: dann hat man es mit Q U zu entziffern.

## XIV Satz.

Auf die Buchstaben Q U folgt immer ein Selbstlauter.

## XV Satz.

Oefter kömmt ein Selbstlauter vor dem andern zu stehen.

## XVI Satz.

Ein Mitlauter vor dem andern kömmt öfter zu stehen.

Diese allgemeinen Anfangsgründe muß man vor allen vorher verstehen, weil sie bey Entzifferung jeder Schrift einen Platz einnehmen, und nie trügen können: läßt sich aber keine von diesen Regeln anwenden, dann werden wir schwerlich je den Sinn der Charaktere herausbringen.

# Zweyte Abtheilung.

# Besondere Theorie.

## I Hauptstück.

### Von der deutschen Sprache.

## XVII Satz.

Der Buchstabe E kömmt unter allen Selbstlautern am öftesten vor, besonders in verlängerten Wörtern.

## XVIII Satz.

Nach dem Selbstlauter E steht gern der Selbstlauter J.

## XIX Satz.

In den meisten Trigrammaten, wenn sie zu Ende den Buchstaben E haben, ist dann der vorletzte Buchstabe der Selbstlauter J.

## XX Satz.

Der Selbstlauter U ist nie am Anfange, als in den Worten: Uhr, Uhu, und, uns.

## XXI Satz.

Die Buchstaben, die in der deutschen Sprache seltner gebraucht werden, sind: B, F, K, P, Q, W, X, Y, Z.

## XXII Satz.

Die Deutschen haben nur ein einziges Monogramm, O, beym Aufrufe.

## XXIII Satz.

Bigrammaten sind: Ab, ah, am, an, da, du, er, es, ey, ha, he, im, in, ob, so, wo, zu.

## XXIV Satz.

Trigrammaten sind: Aal, Aar, Aas, Abt, ach, Aff, als, alt, Alp, Amt, arg, arm, Arm, auf, aus, Art, Bad, Bau, bey, bin, bis, bog, Bug, dar, das, dem, den, der, des, die, dir,

Dom, ehe, ein, Eid, für, Fug, Fee, gab, gar, geh, gor, gut, Hag, hat, hau, her, Heu, hie, hin, Hof, hoh, Hut, hui, ich, ihm, ihn, ihr, ist, Kuh, lag, lau, Lob, log, lud, mag, Mal, man, mir, mit, Mus, nah, Nat, neu, nie, nun, nur, Ode, oed, Oel, Ohr, Ort, Ost, oft, Pol, Rad, rar, Reh, roh, Ruh, Sau, See, sey, sie, sog, Sud, Tag, Tau, Tod, Ton, Uhr, Uhu, und, uns, von, vor, war, was, weg, weh, wem, wen, wer, wie, wir, wog, zog, Zug, zum, zur, zwo.

## XXV Satz.

Der Mitlauter C wird immer mit dem Mitlauter H, oder K verbunden.

## XXVI Satz.

Die Mitlauter H und K können mit vielen und verschiedenen Buchstaben verbunden werden.

## 10. Regel.

Wenn Charaktere vorkommen, derer ersterer immer mit einem und demselben Charakter verbunden, oder mit noch einem andern; und nie mit andern vereinigt wird, als mit diesen zweenen: der letztere aber an vielen, und auch verschiednen andern hängt: dann bedeutet der vordere Charakter den Buchstaben C; der folgende aber die Buchstaben H oder K.

## XXVII Satz.

Der Mitlauter S hat gern C H, oder T bey sich.

## XXVIII Satz.

Auf die Mitlauter S C H folgen keine andern Mitlauter, als: L, M, N, R, W.

## XXIX Satz.

Auf die doppelten Mitlauter B B folgen keine andern Mitlauter, als L und R.

## XXX Satz.

Auf die doppelten Mitlauter S S folgen keine andern Mitlauter, als H und L.

## XXXI Satz.

Fast unzertrennliche Gefährten des Selbstlauters E sind die Mitlauter N und R; so wie man R in Mitte des Worts, N aber am Ende öfters findet.

## XXXII Satz.

Die Tesserogrammaten daß, denn, wenn, wann, die am Ende zween nämliche Buchstaben haben, nehmen nach dem Beystriche (Komma) oder Schlußpunkte (Punktum) oft den ersten Platz ein.

## XXXIII Satz.

Die Deutschen haben nur zwey Tesserogrammaten, die in enn ausgehen, wenn, denn.

XXXIV

## XXXIV Satz.

Die vorzüglichsten Kennzeichen (criteria) der deutschen Sprache sind 1) die Seltenheit einsylbiger Worte. 2) Die Wiederholung verdoppelter Buchstaben, besonders am Ende der Wörter. 3) Die öftere Zurückkehr desselben Buchstabens in längern Worten. 4) Die 25 verschiedenen Charaktere.

# II Hauptstück.

## Von der holländischen Sprache.

## XXXV Satz.

Der öfteste unter den Selbstlautern ist E.

## XXXVI Satz.

Die Wiederkehr verdoppelter Selbstlauter geschieht öfter, als verdoppelter Mitlauter.

## XXXVII Satz.

Auch Doppellauter kehren oft wieder, die da sind: Ae, Ai, Aai, Au, Aau, Ei, Eu, Ey, Eeu, Je, Oe, Ooi, Ou, Ui, Uy, Jeu, Oei.

## XXXVIII Satz.

Am Ende mehrsylbigter Wörter liest man oft: EN.

## XXXIX Satz.

Monogrammaten sind die Selbstlauter O und U, und die Mitlauter mit einem Wegwerfungszeichen (apostropho).

## XL Satz.

Bigrammaten sind: Af, ag, al, an, as, at, by, de, el, en, ey, gy, ha, hy, ja, ik, in, is, ka, la, my, na, nu, of, og, om, op, os, te, wy, ys, zo, zy.

## XLI Satz.

Trigrammaten sind: Aal, aan, aap, aen, als, amt, arg, arm, ast, bad, baf, bak, bal, ban, bed, bef, bek, bel, ben, bes, bid, bik, bil, bis, bit, bly, bok, bol, bon, bos, bot, bry, bul, bus, dag, dam, dan, das, dat, dek, den, der, des, die, dik, dis, dit, doe, dog, dol, dop, dor, dun, dut, dyk, een, eer, eet, elf, elk, end, erf, eba, fyn, gal, gat, gek, git, god, gom, gyl, had, hal, ham, heb, hek, hel, hem, hen, het, hoe, hof, hok, hut, hak, kam, kan, kap, kas, kat, kip, kit, koe, kok, kon, kop, kus, laf, lak, lam, lap, law, lek, lep, les, lid, lik, lis, lof, lok, los, lot, lyd, kyf, lyk, mag, mak, mal, man, mar, mee, men, mep, mes, met, mik, min, mis, mof, mol, myd, myn, nam, nap, nar, nek, net, nip, nag, non, nop, not, nou, nul, nut, nyd, ons, oog, ook, oom, oor, oud, oyt, pak, pan, pap, pen, pil, pis, pit, pot, put, pyn, pyp, rad, ram, rar, ras, red, ree, rek, ren, rib, ris, rok, rol, ros, rot, rug, ruk, ryk, ryn, ryp, rys, sap, sul, tak, tal, tap, tar, tee, ten, ter, tet, tis, toe, tol, ton, top, tot, tou,

tou, tyd, uit, upl, uur, uwe, vak, val, van, vat, vel, ver, vis, vly, vod, vol, vry, vyf, vyl, wal, wan, was, wat, wee, weg, wel, wet, wie, will, wit, wol, zag, zak, zal, zap, zat, zeg, zes, zet, zig, zin, zit, zog, zoo, zot, zou, zyd, zyl, zyn.

## XLII Satz.

Unter den Bigrammaten findet sich oft das Knüpfwörtchen en.

## XLIII Satz.

Unter den Trigrammaten, die im Anfange doppelte Buchstaben haben, findet man keines öfter, als: een.

## XLIV Satz.

Unter den Trigrammaten, die am Anfange und Ende denselben Charakter haben, ist keines öfter, als: tot.

## XLV Satz.

Doppelte Buchstaben, die man in Mitte von Tesserogrammaten findet, sind fast allemal Selbstlauter.

## XLVI Satz.

Unter den Bigrammaten ist keines, das neben dem en am Ende den Buchstaben N hat, als: in.

## XLVII Satz.

Hieher kann gerechnet werden, was im 23sten, 26sten,

26sten, 27sten, 28sten Satze ist gesagt worden.

## XLVIII Satz.

Die Trigrammaten mit dem Selbstlauter E am Ende haben unmittelbar vor demselben die Selbstlauter O oder I.

## XLIX Satz.

In den Tesserogrammaten, derer vorletzter Buchstabe E ist, steht allemal unmittelbar vor demselben der Selbstlauter O oder I.

## L Satz.

Die eigentlichsten Kennzeichen (criteria) der holländischen Sprache sind folgende: 1) Die Wiederholung des Selbstlauters E. 2) Die öftere Wiederkehr verdoppelter Charaktere. 3) Die Wiederholung der Bigrammaten und Trigrammaten. 4) Das wiederholte Vorkommen von Tesserogrammaten, die in der Mitte verdoppelte Charaktere haben. 5) Die 24 verschiednen Zeichen des Alphabets.

# III Hauptstück.

## Von der lateinischen Sprache.

## LI Satz.

Die zum öftern vorkommenden Selbstlauter sind E und I.

## LII Satz.

Doppelte Buchstaben sind seltner; doch kommen sie öfter in der Mitte, als am Ende, vor.

## LIII Satz.

Die Selbstlauter, die am Ende verdoppelt werden, sind O und I.

## LIV Satz.

Monogrammaten sind: A, E, I, O, von welchen das A zum öftern vorkömmt.

## LV Satz.

Bigrammaten sind: Ab, ac, ad, ah, an, as, en, es, et, ex, id, ii, in, is, it, me, mi, ne, ni, no, ob, os, re, se, si, te, tu, vi, vt.

## LVI Satz.

Trigrammaten sind: Abs, abi, aër, aes, age, ago, ajo, ais, ait, ala, alo, amo, aro, ars, arx, ast, aut, bis, boo, bos, ceu, cis, cor, cos, cui, cum, cur, dat, dem, des, det, dic, die, diu, dos, duc, dum, duo, dux, egi, ego, emi, emo, ens, ero, est, fac, fas, fax, fel, fer, fex, fio, fis, fit, flo, fui, fur, hac, has, hem, heu, hic, hio, his, hoc, hos, huc, jam, ibi, iis, iit, imo, ira, ire, iri, ita, ivi, ius, lac, lar, leo, lex, lis, luo, lux, mas, mea, mei, mel, meo, mox, nec, neo, nix,

non,

non, nox, nuo, num, nux, oda, odi, ope, ora, ore, ori, oro, oua, oue, oui, ouo, par, pax, per, pes, pix, pro, qua, que, qui, quo, rei, rem, ren, res, rex, ros, ruo, rus, ſal, ſed, ſeu, ſex, ſic, ſis, ſol, ſta, ſto, ſua, ſub, ſue, ſui, ſum, ſuo, ſus, tam, ter, tot, tua, tui, tum, tuo, vas, vbi, vel, ver, via, vim, vir, vis, vix, vna, vni, vno, vox, vro, vti, vua.

### LVII Satz.

Unter den Bigrammaten iſt E T das öfteſte.

### LVIII Satz.

V wird oft mit dem Mitlauter I verbunden.

### LIX Satz.

Unter den Trigrammaten, die am Anfange und Ende denſelben Charakter haben, kömmt zum öfteſten das Non vor.

### LX Satz.

M ſteht öfter am Ende, und hat allzeit einen Selbſtlauter vor ſich.

### LXI Satz.

L folgt oft auf die verdoppelten Buchſtaben CC, FF, PP, VV.

### LXII Satz.

R hängt nicht ſelten an den verdoppelten Buchſtaben BB, FF, GG, PP, II.

LXIII

## LXIII Satz.

S und R stehen oft am Ende, und haben einen Selbstlauter vor sich.

## LXIV Satz.

Die vorzüglichsten Kennzeichen (criteria) der lateinischen Sprache sind 1) die Seltenheit verdoppelter Charaktere. 2) Oeftere Trigrammaten. 3) Die (Versetzung) Vermischung der Charaktere. 4) Die 22 verschiedenen alphabetischen Zeichen.

# IV Hauptstück.

## Von der englischen Sprache.

## LXV Satz.

Der zum öftesten vorkommende Buchstabe ist der Selbstlauter E.

## LXVI Satz.

Die zum öftern vorkommende Sylbe ist: The.

## LXVII Satz.

Den Buchstaben H in dem Trigramma The findet man selten bey andern in der Mitte.

## LXVIII Satz.

Der Buchstabe Y findet sich öfter am Ende und Anfange, fast nie aber in der Mitte.

## LXIX Satz.

A, An, And kommen öfter vor, A ist in An, An ist in And.

LXX

## LXX Saz.

O ist in den Bigrammaten oft enthalten.

## LXXI Saz.

Ing ist oft der Ausgang in mehrsylbigten Worten.

## LXXII Saz.

Doppelte Mitlauter, die am Ende aufstossen, sind: LL, SS.

## LXXIII Saz.

O hat oft das U bey sich.

## LXIV Saz.

Monogrammaten sind: A und I.

## LXXV Saz.

Bigrammaten sind: Am, an, as, at, aw, ax, be, by, de, do, go, ha, he, if, in, is, it, ly, me, my, no, of, oh, on, or, to, up, us, we, ye.

## LXXVI Saz.

Trigrammaten sind: Ado, air, ake, all, and, any, are, art, ask, awl, bed, bee, beg, bit, box, boy, but, buy, can, cow, cut, day, did, die, dog, eat, eel, far, fat, few, fie, fly, foe, for, gay, get, god, goe, got, gul, gum, gun, gut, had, has, her, hid, him,

his, hod, how, jaw, ice, jew, jig, ill, joy, its, law, let, low, mad, man, may, men, nay, new, nor, not, now, one, our, out, own, oyl, pot, pry, put, ran, rid, run, rub, ſad, ſay, ſee, ſet, ſhe, ſin, ſir, ſik, ſon, ſow, ſun, ten, the, tho, thy, try, toe, too, two, uſe, was, wax, way, yau, yea, yes, yet.

## LXXVII Satz.

Die vorzüglichſten Kennzeichen der engliſchen Sprache ſind: 1) Daß derſelbe Charakter öfter am Ende und Anfange, beynahe aber niemal in der Mitte, ſich finde. 2) Wiederholte Bigrammaten. 3) Vermiſchung der Buchſtaben. 4) Die Seltenheit der doppelten, 5) die 24 verſchiedenen Charaktere.

# V Hauptſtück.

## Von der franzöſiſchen Sprache.

## LXXVIII Satz.

Der Selbſtlauter E kömmt ſehr oft vor, beſonders am Ende der Worte.

## LXXIX Satz.

Unter den Doppellautern ai, au, eu, oi, ou, eau kömmt ou am öfteſten vor, beſonders bey Teſſerogrammaten.

## LXXX Satz.

Doppelte Buchstaben, die man am Ende findet, sind: EE.

## LXXXI Satz.

Hieher kann man den 53sten, 59sten, 61sten, 63sten, 64sten und 65sten Satz ziehen.

## LXXXII Satz.

Monogrammaten sind: A und Y, und die Mitlauter von Bigrammaten mit einem Wegwerfungszeichen (apostropho).

## LXXXIII Satz.

Bigrammaten sind: Ah, ai, an, as, au, ca, ce, cu, de, du, eh, en, es, et, eu, fi, ha, he, je, il, la, le, lu, ma, me, ne, ni, oh, on, or, os, ou, pu, ſa, ſe, ſi, ſu, ta, te, tu, va, un, vu.

## LXXXIV Satz.

Trigrammaten sind: Age, ail, air, ait, ami, ane, ans, ars, aux, aye, bal, bas, bec, ble, bon, bru, but, car, cas, ces, cle, c.., coq, cou, cru, des, dis, dit, dix, dos, dot, duc, dur, eau, écu, elu, emu, eſt, été, eut, eux, fai, fau, fer, feu, fil, fin, fis, fit, fou, foi, fut, gré, hai, ici, jeu, ils, jus, lac, las, les, lis, lit, loi, lui, lut, mai, mal, mer, mes, mic, mis, mit, moi, mon, mot,

net,

net, nez, nid, nie, nil, nom, non, nos, nue, nul, oil, ont, oui, par, pas, peu, pic, pié, pin, plu, pot, prè, put, que, qui, rat, ris, rit, roi, rou, rue, ſac, ſai, ſec, ſel, ſes, ſeu, ſix, ſoi, ſol, ſon, ſot, ſuc, ſur, tel, toi, ton, tot, tue, ver, vet, vie, vif, vin, vis, vit, une, uni, uns, vos, uſe, vue.

## LXXXV Satz.

Die vorzüglichſten Kennzeichen (criteria) der franzöſiſchen Sprache ſind: 1) Die Seltenheit vielſylbigter Worte. 2) Der ſehr oft zu Ende ſtehende Selbſtlauter E. 3) Die Vermiſchung der Buchſtaben. 4) Die ſelten vorkommenden doppelten Buchſtaben. 5) Die 23 verſchiedenen Charaktere.

# VI Hauptſtück.

## Von der italieniſchen Sprache.

## LXXXVI Satz.

Am Ende der Worte findet man öfter einen Selbſtlauter, beſonders in Polygrammaten.

## LXXXVII Satz.

Unter den Endvokalen in den Polygrammaten ſind die gewöhnlichſten: A, E, I, O.

## LXXXVIII Satz.

Der Selbſtlauter U ſteht ſelten zu Ende, und man findet ihn nie, außer in dem Worte Piu;

und dieses Trigramma kömmt gewöhnlich in einer ausgedehntern Schrift öfter vor: überdieß kömmt der Buchstabe U mehr in der Mitte und am Anfange der Wörter zu stehen.

## LXXXIX. Satz.

Gewisse Mitlauter stehen zu Zeiten am Ende, vorzüglich in Bigrammaten und Trigrammaten; und diese sind: D, H, L, N, R.

## XC Satz.

Die italienische Sprache ist voll von verdoppelten Buchstaben; und diese sind fast immer Mitlauter, außer dem U U.

## XCI Satz.

Doppelte Mitlauter findet man besonders in Mitte der Worte; stehen solche aber am Ende, was oft geschieht; dann sind es die Buchstaben L L, denn hier wird der Selbstlauter, der zu Ende stehen sollte, ausgestossen, indem ein Wort folgt, das mit einem Selbstlauter anfängt.

## XCII Satz.

Der Buchstabe H folgt oder nach den Buchstaben C, und G, oder man findet ihn manchmal am Anfange der Worte: vor steht er nur selten; nachher aber findet man ihn ziemlich oft.

## XCIII Satz.

Monogrammaten sind: A, E, I, O, U; und die

die Mitlauter mit einem Wegwerfungszeichen (apostropho) C, D, L, M, S.

## XCIV Satz.

Bigrammaten sind: Ad, ai, al, ci, da, di, do, ed, eh, fa, fe, fi, fo, fu, he, ho, il, in, io, la, le, li, lo, ma, me, mi, ne, no, or, po, re, sa, se, si, so, su, ta, te, ti, tu, un, va, ve, vi, vo.

## XCV Satz.

Trigrammaten sind: Ama, ami, amo, bel, ben, che, chi, cio, coi, col, con, cui, dai, dal, dei, del, dia, die, dio, due, era, eri, ero, eta, fai, far, fin, fra, fui, gia, gli, hai, hor, lei, lor, lui, mai, mia, mio, nei, nel, noi, non, oda, ode, odi, odo, ora, ore, oro, ove, par, per, pie, piu, poi, pui, puo, pur, qua, qui, sei, sia, soi, son, sta, sto, sua, sue, suo, tal, tra, tre, tua, tue, tuo, udi, una, uni, uno, uso, vai, via, voi.

## XCVI Satz.

Unter den Monogrammaten ist E das öfteste.

## XCVII Satz.

Nach dem Bigramma Ed fängt das folgende Wort mit einem Selbstlauter an.

## XCVIII Satz.

Unter den Trigrammaten ist das gewöhnlichste Che-

## XCIX Satz.

Unter den Trigrammaten giebt es keines, das in der Mitte ein L hat, als Gli.

## C Satz.

Hieher kann der 61ste und 64ste Satz gezogen werden.

## CI Satz.

Die vorzüglichsten Kennzeichen der italienischen Sprache sind: 1) Die Vielheit der Monogrammaten, Bigrammaten, und Trigrammaten. 2) Die Wiederkehr gedoppelter Buchstaben. 3) Die vielen Pentagrammaten, wo vor dem letzten Buchstaben zween doppelte vorgehen. 4) Vermengung der Buchstaben, besonders der Selbstlauter. 5) Die 20 verschiedenen alphabetischen Zeichen.

# VII Hauptstück.

## Von der griechischen Sprache.

## CII Satz.

Die Griechen haben sieben Selbstlauter: α, ε, η, ι, ο, υ, ω; die sehr zu Ende stehen.

## CIII Satz.

Die Doppellauter sind: αι, αυ, ει, ευ, οι, ου.

CIV Satz.

## CIV Satz.

Unter den Mitlautern stehen ν und σ sehr oft zu Ende.

## CV Satz.

Die Mehrheit der Selbstlauter übertrift in der nämlichen Schrift sehr oft die Zahl der Mitlauter.

## CVI Satz.

Zween, drey oder vier Selbstlauter folgen oft unmittelbar aufeinander.

## CVII Satz.

Die seltner vorkommenden Mitlauter sind: β, ζ, ξ, φ, χ, ψ.

## CVIII Satz.

Die Selbstlauter werden selten verdoppelt: häufiger aber die Mitlauter in der Mitte; diese sind: γγ, λλ, μμ, νν, σσ, ττ.

## CIX Satz.

Die Monogrammaten sind die Selbstlauter α, η, ο, ω.

## CX Satz.

Bigrammaten sind: ἅι, ἂν, ἅς, ἅω, γε, γῆ, δὲ, δὴ, δῷ, εἶ, ἐν, ἐξ, εὖ, ἕω, ἦα, ἦν, ἦς, θῆ, ἴς, ἰῶ, μὰ, μέ, μὴ, μῦ, νὴ, νὼ,

 οἱ,

οἱ, ὅν, ὅς, οὗ, πῇ, σᾶ, σέ, σὴ, σὺ, τὰ, τε, τῇ, τί, τό, τῷ, φῇ, ὧν, ὡς, ὢψ.

## CXI Saß.

Trigrammaten sind: Ἄγω, ᾄδω, ἀὴρ, αἶν, αἶς, ἅλς, ἅμα, ἄνα, ἄνω, ἄξε, ἄξω, ἄον, ἀπὸ, ἄρα, ἄσω, αὐα, βάω, βὴξ, βόα, βόυ, βοῶ, γαὶρ, γέα, γῆν, δεῖ, δέω, δήο, δία, διί, δὸς, δόω, δρῦ, δύο, δύω, δῶς, ἐὰν, ἔαρ, ἐάω, ἐγὼ, ἔδω, ἕει, ἕτω, ἔθω, ἔθη, εἶα, εἶε, εἴη, εἶς, ἕκα, ἐλᾷ, ἐμὲ. ἐμὴ, ἕνα, ενὶ, ἕξω, ἐπὶ, ἔπω, ἔσω, ἔχω, ζάω, ζὰς, ζεῦ, ζέω, ζῆν, ζῶν, ζώω, ἦγε, ἧδε, ἡδὺ, ἧκα, ἧκε, ἡκὼ, ἧξα, ἧξε, ἧον, ἧσω, ἦτε, ἦτο, ἦχα, ἦχε, ἠὼς, θὲς, θεῶ, θὶν, θὶς, θοῦ, ἱεῖ, ἴες, ἴης, ἴθε, ἴθι, ἴθω, ἴοι, ἴσῃ, ἴτε, ἰὼν, καὶ, κὰν, κέω, κῆρ, κύω, λαὶ, λᾶς, λύε, λύω, μὲν, μία, μοὶ, μοῦ, μῦς, μύω, ναί, νέο, νόε, νοῖ, νοῦ, νύξ, νύν, νῶι, νῶν, ξέω, ξὺν, ὅγε, ὅδε, ὀδὼ, ὀδί, ὄζω, ὅθι, οἶν, οἷς, οἴω, ὄμω, ὄνε, ὀρα, ὅρω, ὅτι, οὐκ, οὖν, οὖς, οὐχ, ὄφι, πᾶν, πᾶς, πιῇ, ποῖ, ποῦ, πρὸ, πῦρ, πῶς, πῶυ, ῥέω, ῥὶν, φόω, σάα, σβῶ, σὴρ, σοὶ, σὸν, σοῦ, σὸς, σπῶ, σὺν, σχῶ, σῶν, σῶς, τάς, τήν, τῆς,

τιν, τὶς, τίω, τοὶ, τὸν, τοῦ, τῶν, ὑπὸ, φᾶς, φὰψ, φῇν, φῂς, φύε, φύς, φύω, φῶς, φὼρ, χέω, χρὴ, χόω, ψὰρ, ᾧγα, ᾧδε, ὥδω, ᾧκα, ὦλα, ὠὸν, ὦπα, ὦσι.

## CXII Satz.

Gewisse Bigrammaten und Trigrammaten, die gewöhnlich wiederkehren, haben im Anfange den Buchstaben τ; welcher Buchstabe auch oft zunächst vor dem Ende der Worte sich einfindet.

## CXIII Satz.

Der Selbstlauter ι folgt sehr oft auf andere Selbstlauter.

## CXIV Satz.

Der Selbstlauter υ steht für sich so oft nicht, wohl aber in Verbindung mit andern Selbstlautern.

## CXV Satz.

Das Trigramm και kehrt oft zurück, dessen Anfangsbuchstabe nicht so häufig ist, als die übrigen zween Buchstaben.

## CXVI Satz.

In dem Trigramm, wo die Endbuchstaben τι sind, da geht allzeit der Buchstabe ο voraus.

CXVII

## CXVII Satz.

Die vorzüglichsten Kennzeichen der griechischen Sprache sind: 1) Die Wiederholung einiger verschiedener Selbstlauter, die unmittelbar aufeinander folgen. 2) Die oft am Ende stehenden Selbstlauter, und zween Mitlauter. 3) Die Seltenheit verdoppelter Buchstaben, 4) die 24 Charaktere.

---

Vom

# Vom Magnetismus.

Es giebt ein magnetisches flüßiges Wesen in der Natur; dieß ist das unsichtbare Band, das alles in der Natur mit einander verbindet, alles zusammen hält, und die Harmonie des Ganzen verursacht; es zieht an, und theilt sich mit; es gehört zu den geistigen Wesen ohne Bewußtseyn *).

Der

*) Es giebt geistige Wesen mit Verstand und Bewußtseyn, und geistige Wesen ohne Verstand und Bewußtseyn. Erstere sind frey; sie können ihrer Bestimmung gemäs leben, oder ihr entgegen handeln; letztere betreiben ihr Geschäft, ohne anders handeln zu können; alle ihre Handlungen sind nothwendig; sie müssen ihren Beruf erfüllen, und können den Trieb, der in sie gelegt ist, weder modifiziren, noch ihm widerstehen; sie sind zu verschiedenen Geschäften bestimmt; Fortpflanzung, Verbindung, Erhaltung ꝛc. sind ihr Amt; ihr Beruf bezieht sich nur auf die Natur, auf die Welt; da hingegen

Der Mensch hat von diesem Fluidum in sich; es ist zu seiner Existenz nothwendig, und dazu hat ein jeder so viel, als er bedarf, aber er hat nicht immer so viel, daß er einem andern davon mittheilen könnte *); es ist einer von den elementarischen und empfindlichsten Theilen der Seele, und durch den ganzen Körper verbreitet; es ist leicht, fein, und weißfarbigt, wird aber, wenn es in eine schnelle Bewegung gesetzt ist, glänzend, und spielt nach Verschiedenheit der Umstände alle Arten von Farben, wie Quecksilber oder Perlmutter; wenn es von uns ausgeht, scheint es gelblicht, wie sprühende Funken, nach Verschiedenheit der Personen ändert sich dessen Farbe; die Kranken ziehen es während des Magnetisirens nach ihren verschiedenen Bedürfnissen und Umständen an sich, so wie Bäume verschiedener Art verschiedene ihnen dienliche Säfte an sich ziehen.

Das

---

gegen der Beruf der geistigen Wesen mit Verstand und Bewußtseyn zum Theile auch auf die Welt, aber immer, und vorzüglich auf Gott geht.

*) Den Genuß der magnetischen Kraft, die wir in uns haben, ohne es zu wissen, und die zu unserer Existenz nothwendig ist, kann man unmittelbaren Magnetismus nennen; wissen wir aber, was Magnetismus ist, wenden wir ihn an, wie wir ihn kennen, und braucht unser Geist mit Wissen und Willen die magnetische Kraft, so ist es mittelbarer Magnetismus.

Das magnetische Fluidum findet sich in allen Geschöpfen, in der ganzen Natur: aber nur der Mensch kennt es, und vermag dieß Edelste von dem Edeln zu gebrauchen; er vermöchte es nicht, wenn er nicht in den edelsten Theilen seiner Seele einen Sinn hätte; eine Kraft, die sich durch die Kraft des Geistes entwickelt, und in welcher wahre reele Erkenntniß liegt, einen Lichtstrahl, der durch den vom Geiste belebten, aufgefoderten und erhöhten Willen der Seele angefacht werden kann, und den man in Ermanglung eines bequemern, verständlichern Ausdruckes Magnetismus oder magnetische Kraft nennt. Durch ihn wirkt er auf das in seinem ganzen Körper verbreitete magnetische Fluidum; er setzt es in eine geschwindere Bewegung; es wird reger und lebhafter, und thut sich dann vor allen übrigen elementarischen Theilen der Seele hervor; es herrscht alsdann über die übrigen, so wie in einer aus mehrern Theilen zusammen gesetzten Speise der Geschmack des einen Theiles über die andern herrscht.

Alles in der Natur hängt zusammen, alles ist Eins, alles besteht aus Theilen, woraus der Mensch besteht. Dieß muß sich die durch die Kraft des Geistes erhöhte Seele des Magnetisirers lebhaft vorstellen. Ein guter Magnetisirer muß Kenntnisse und Erfahrung haben; er muß nicht allein sich selbst, sondern auch die Dinge außer sich, und

vor=

vornehmlich Gott kennen; er muß gesetzt, beständig und theilnehmend seyn *), er muß sich sammeln, und durch nichts zerstreut, in sich, bey sich, und bey der zu magnetisirenden Person seyn; auf nichts sehen und hören, er muß sich die Natur in ihrer ganzen Vollkommenheit, Größe, und Wirksamkeit, und Alles in derselben mit sich im Zusammenhange denken **), sich mit allen Kräften derselben wie vereinigt fühlen, sich mit dem Besten, mit dem Wirksamsten, was in der Natur ist, gleichsam waffnen, und so einen Theil der Natur zur Natur brauchen: er muß endlich sein genaues Verhältniß mit der Person, die er magnetisiren will, auf das Lebhafteste fühlen; dann wachsen seine eigenen Kräfte, er bekömmt Gemüthsfreyheit, und geräth, so zu sagen, in eine Natur= oder Erkenntniß=krise; dann weis er, in welcher Verbindung er mit

Gott,

---

*) Die Seele hat das Meiste dabey zu thun, weil die magnetische Kraft in der Seele liegt; die Seelenkräfte müssen daher durch keine äußern Wirkungen geschwächt werden; wenn aber der Geist nicht dabey geschäftig ist, so ist es ein todtes Werk.

**) Im Körper liegt Harmonie mit den Dingen auf der Erde; Harmonie der Seele geht auf Dinge, die in und über die Luft sind; Harmonie des Geistes geht auf geistige Dinge. Solche Harmonie fodert der Wille des Magnetisirers auf; er überläßt sich ganz Gott, und der Natur.

Gott, mit der Natur und seinen Nebenmenschen stehe, dann fühlt er, daß wir alle Eins sind, und dadurch wird ein höherer Grad der Liebe in ihm erregt.

Liebe ist ein, Allen eingepflanztes, Gesetz der Natur, aber gewöhnlich ist die Liebe unter den Menschen nur einseitig; sie ist Affekt, Leidenschaft der Seele, und es geschieht selten, daß der Geist Theil daran nimmt. Zwar befolgt dieser oder jener das Geboth: **Liebe deinen Nächsten als dich selbst.** Aber man befolgt es, weil es Geboth ist, nicht, weil wir empfinden, daß diese Liebe in der Natur des Menschen liege, und liegen müsse; wenn man aber die allgemeine Gleichheit unter allen Menschen erwägt, und dann lernt und empfindet, daß wir alle den nämlichen Geist, alle eine, aus elementarischen Theilen bestehende Seele, alle einen ähnlichen Körper haben, daß alle auf das genaueste mit einander verbunden, daß alle Eins sind: dann lieben wir unsern Nächsten, nicht, weil es uns gebothen, sondern weil es in unserer Natur liegt, ihn zu lieben.

In diesen Grad einer erhöhten Liebe soll uns der Magnetismus versetzen; er soll uns lehren, daß wir alle von einerley Erde gemacht sind, daß unsere Seelen aus einerley elementarischen Theilen bestehen *), daß unser Aller Geist ein Odem Gottes

---

*) Das Mehrere oder Wenigere von diesem oder jenem

tes sey, daß die ganze Menschheit nur ein Körper, und einzelne Menschen Glieder desselben sind, und daß sie auf das Wohl ihres gemeinschaftlichen Körpers bedacht seyn sollen.

Wenn der Magnetisirer dieß alles gefaßt hat, dann kann er wirken, dann bringt er Gott, die Natur und den Menschen zusammen, und darinn liegt das Geheimniß; dann strengt er seinen Geist an, fodert die magnetische Kraft seiner Seele an, macht sein magnetisches Fluidum rege, giebt ihm durch die Bewegung seiner Hände eine größere Schnelligkeit, theilt sie dem, den er magnetisiren will, mit, und wirkt auf Empfindung und Gefühl, die ihren Sitz in den fleischigten Theilen haben, macht aber nur das, was ihm gleich ist, nämlich das magnetische Fluidum des andern, reger; vorher floß es ruhig, wie ein durch Dämme aufgehaltner Strom; die Dämme werden durchbrochen, und nun reißt sich der Strom mit Geschwindigkeit fort: eben so giebt das magnetische Fluidum des Magnetisirers dem magnetischen Fluidum des andern eine Schnelligkeit, die es im gewöhnlichen Zustande nicht hatte.

Der Magnetismus kann physische, aber auch geistige

---

Theile, und die verschiedene Mischung derselben verursachen die verschiedenen Temperamente. Diese sind wegen der Verschiedenheit unsers Berufes und unserer Bestimmungen nothwendig.

geistige Wirkungen hervorbringen, je nachdem die Seele des Magnetisirers mehr oder weniger gestimmt und erhöht, die zu magnetisirende Person für denselben auf sie wirkende Kraft mehr oder weniger reitzbar ist. Fodert der Wille des Magnetisirers blos seine physischen Kräfte auf; so vermag er doch körperliche Gebrechen zu heilen und zu mindern; sein magnetisches Fluidum verursacht Trennungen, Verbindungen, Auflösungen im Körper, und hebt die Verstopfungen der Säfte. Wirkt aber der Geist des Magnetisirers auf das Leben in der Natur *), das

*) Das Leben in der Natur ist Etwas, das regsam ist, und sich allen, und aller Orten mittheilt; es ist Ursache, daß das, was man gewöhnlich Elemente nennt, dem Zwecke, wozu es erschaffen ist, gemäs handelt; denn die Elemente wären nicht wirksam, wenn nicht das Leben in der Natur sie belebte. Naturgeist und Leben in der Natur sind eins; es ist wirksam, und muß wirken; es ist wirksam ohne Bewußtseyn. So wie Gott dem Menschen den Geist gab, so gab er der Natur das Leben; dieß Leben wirkt seit seiner Erschaffung ohne Unterlaß, es geht seinen bestimmten Gang, und braucht, da es nicht anders wirken kann, kein besondre Regierung. So wie unser Geist, obgleich seiner Natur nach, uneingeschränkt, doch an manchen Orten zugleich seyn kann, sich in allen Theilen unsers Körpers offenbart, doch aber im Plexus solaris und im Kopfe seinen vorzüglichsten Sitz zu haben scheint: so hat auch das Leben

das in den feinern Theilen der Seele liegt, wird da dann die magnetische Kraft rege, theilt sie sich dann den weniger edeln Theilen der Seele mit, geht sie von diesen auf die elementarischen, und von da auf die irdischen Theile des Körpers, wirkt er auf diese Art stuffenweise vom Geiste zum Leben der Seele, und von da zu den Elementen, und von diesen zum Körper; überdenkt er dabey alles, was in der Natur schön, gut und harmonisch ist, fühlt er sich eins mit der Person, die er magnetisiren will, und theilt ihr dann von seinem magnetischen Fluidum mit; so wird das Edle der Seele einer solchen Person gereitzt, entwickelt, vervollkommnet; sein magnetisches Fluidum geht von den äußern Theilen auf die Nerven, von da zu den innern feinern Theilen, zur Seele, und von selber zum Wissen des Geistes; auf die Art befördert die vermittels eines Magnetisirers auf uns wirkende Kraft die Annäherung der edlern Theile der Seele zum Geiste, und bringt geistige Wirkungen hervor.

Der Magnetisirer soll keine andere Absicht haben, als Gutes zu thun, dem Leidenden Hilfe zu leisten;

---

Leben in der Natur, ob es gleich aller Orten gegenwärtig ist, und wirkt, seinen eigenthümlichen Wohnsitz in unsrer Atmossphäre; es stirbt, es vergeht nicht; in der Verklärung selbst ist es noch Leben, und hat seine Bestimmung.

leisten; sein und des Kranken Wille müssen sich dem Willen der Vorsehung unterwerfen; es herrsche Ruhe, Stille, und Gelassenheit bey beyden *); der Patient muß sich sammeln, und seine Kraft mit der, die auf ihn wirkt, verbinden; sein Wille sey unthätig; er richte seine Gedanken auf den Magnetismus, und auf die Kraft, von welcher er Hilfe erwartet, und erwarte sie ruhig.

Um den ersten Rapport zu geben, setzt sich der Magnetisirer der zu magnetisirenden Person gegenüber, so, daß sich beyder Knie berühren; dann hält er mit beyden Händen die beyden Schultergelenke des Kranken fest, und fährt von Zeit zu Zeit an den weichen, mit vielen Nerven und Adern versehenen Theilen des Arms zum Ellenbogen herab; von da fährt er über den untern Theil des Arms, und die Hände, und hält den Daumen fest; dieß muß während einer halben Stunde wenigstens zu verschiedenen malen wiederholt werden. Auf die Art zirkulirt das magnetische Fluidum von dem einen in den andern, und setzt sich in das Gleichgewicht **).



*) Es ist nothwendig beym Magnetisiren völlig ruhig zu seyn; man muß sich dabey vorbereiten, und falls man vorher gegangen, und müde geworden ist: so muß man zuförderst ausruhen, und ein wenig Wasser, oder nach Beschaffenheit, Wein trinken.

**) Man verliert von seinem magnetischen Fluidum eigentlich

Das magnetische Fluidum geht nicht durch die Schweißlöcher; da es elementarisch ist, braucht es dergleichen Oeffnungen nicht. Ein guter Magnetisirer kann leicht merken, ob die kranke Person das magnetische Fluidum annimmt; denn in dem Falle kömmt sein eignes magnetisches Fluidum in eine schnellere Bewegung, er spürt eine lebhaftere Empfindung in seinen Fingern, und es ist, als wenn sich etwas durch seinen in der Länge herabzöge; es ist, als gienge eine Kraft von ihm.

Der Magnetisirer kann seine magnetische Kraft mit anziehenden Kräutern, Metallen, und weichen Erden verstärken; man kann Salpetererde, Stahlfeile, Silberspäne von grobem Silber, Erzblumen, Stahlkraut, Nußblüthe, und eine Art Salz enthaltende Kräuter nehmen, alles zu Pulver stossen, Weingeist dazu schütten, und sich, bevor man magnetisirt, die Hände damit reiben; bey Personen, die gute, aber durch Krankheiten geschwächte Nerven, oder solchen, die schwache Glieder haben, thut dieß sehr gute Wirkung; man kann sich auch dazu eines Spiritus von starkriechenden Kräutern bedienen; bey Verhärtungen, Verschleimungen, Ver-

---

lich nichts, denn so, wie man es mittheilt, so zieht man es auch wieder aus der Luft an sich. Wenn man zu lange und zu viel magnetisirt, so ermüden die Glieder, aber es ist deßhalb keine Abnahme, keine Leere des Fluidums in uns.

Verstopfungen muß man erweichende Kräuter nehmen, einen Saft davon machen, gutes erweichendes Oel hinzuthun, und mit diesem Balsame die Hände, bevor man magnetisirt, und auch den leidenden Theil des Kranken schmieren; auf die Art verbindet man die erwachende Kraft mit der magnetischen, und wirkt besser; befindet sich Fäulniß in irgend einem Theile, so muß Reinigung des Körpers, und Hebung der Fäulniß dem Magnetisirer vorher gehen, so wie man bey verhärteten oder verjährten Uebeln sich irgend einer zuträglichen Arzney nebst dem Magnetisiren bedienen muß, wenn letzteres von erwünschter Wirkung seyn soll. Ueberhaupt muß der Magnetisirer seinen Körper in seiner Stärke, und seine Seele in einer guten Lage erhalten; fast jedem Menschen ist das Magnetisiren zuträglich, nur nützt es dem einen mehr als dem andern.

Der Magnetisirer darf sich auch nur vor die kranke Person stellen, scharfe Blicke auf sie heften, durch Anstrengung seines Geistes den ihrigen auffodern, und so auf die durch den ganzen Körper sich verbreitende Seele wirken. Oft ist das schon hinlänglich, eine Art von Lösung oder Zurückziehung der edlern Theile der Seele von den weniger edeln, und mit dem Körper in genauerer Verbindung stehenden Theilen zu veranlassen; doch ist dazu erfoderlich, daß die kranke Person durch eine

völlige Ergebenheit und Ueberlassung die Absichten des Magnetisirers befördere.

Der Magnetismus ist mehr als physisch; er muß physisch und geistig werden. Zum Beweise, daß der Geist dabey geschäftig seyn muß, dient, daß man abwesende, und weit entfernte Personen magnetisiren kann; ohne Wirkung des Geistes könnte das nicht geschehen. Es ist möglich, daß die abwesende zu magnetisirende Person selbst Empfindungen von den Bewegungen der Hände, die der entfernte Magnetisirer macht, verspüre; dieser muß sich die Person lebhaft vorstellen, und seine Gedanken vorzüglich auf den leidenden Theil richten; um aber auf diese Art Wirkungen hervor zu bringen, muß er zuförderst in einem starken anhaltenden Rapport mit ihr gewesen seyn.

Wenn man sich magnetisiren läßt, so hat man irgend eine Krankheit, von der man geheilt zu seyn wünscht; oft finden sich aber noch andere unbekannte Uebel im Körper, die sich erst während der magnetischen Kur offenbaren, und welchen der Magnetismus gleichfalls abhelfen kann. Ist die Krankheit des Patienten bekannt, so muß während des Rapports der Magnetisirer seine Gedanken auf den leidenden Theil richten, ist sie unbekannt, so wird man sie unstreitig bey dem zweyten oder dritten Rapporte kennen lernen, weil der Kranke dann nothwendig an dem leidenden Theile irgend

eine

eine schmerzhafte, oder doch unangenehme Empfindung haben wird *).

Es ist unmöglich, bestimmte Regeln zu geben, wie man magnetisiren soll; hierinn muß man sich nach den Umständen, und den verschiedenen Bedürfnissen und Krankheiten der Patienten richten, dieß muß die Erfahrung lehren; der Magnetisirer soll keine Person zu magnetisiren unternehmen, deren physischer und moralischer Charakter ihm völlig unbekannt ist; er muß solche wählen, bey welchen er Aehnlichkeit mit seinem eigenen Charakter bemerkt, weil das zur Harmonie, die unter ihnen nothwendig ist, viel beytragen kann.

Beym Magnetisiren hält man sich hauptsächlich an den empfindlichsten Theil des menschlichen Körpers, an seine Nerven; diese laufen am Kopfe **), und im Plexus solaris ***) zusammen, daher



*) Der Wille der Seele setzt den Magnetisirer in eine genauere Verbindung mit der Person, die er magnetisirt, und macht, daß beyde Personen deutlichere Erkenntniß von dem, was in ihnen vorgeht, erlangen.

**) Nichts ist thätiger in unserm Körper als der Kopf; er ist die Schatzkammer der in unserm ganzen Körper sich verbreitenden Seele.

***) Die meiste Kraft liegt im Plexus solaris; da ist die erste Empfindung der Angst und der Freude; überdas hält sich in der Gegend viel Blut auf; das magnetische

richtet man das magnetische Fluidum gemeiniglich gegen diese Theile; das um die Nerven laufende magnetische Fluidum *) wird von da am leichtesten und geschwindesten in Bewegung gesetzt.

Doch wäre es nachtheilig, diesen oder jenen Theil des Körpers allein zu magnetisiren; der Magnetisirer muß vornehmlich darauf sehen, sein magnetisches Fluidum durch den ganzen Körper zu verbreiten, und in allen Theilen einen gleich geschwinden Umlauf desselben zu befördern; man hat also unrecht, wenn man die magnetische Kraft gegen den Kopf, von da gegen die Brust, den Magen u. s. f. richtet, und den Armen nichts davon mittheilt; es muß überall vertheilt werden: richtet man die magnetische Kraft zu lange gegen den Kopf, so wird der Patient betäubt, und geräth in eine Art von Schlaf.

Das magnetische Fluidum theilt sich dem Kranken mit; ohne daß er es weis, wie er es empfängt,

netische Fluidum des Magnetisirers setzt es in schnellere Bewegung, vertheilt sich dann leichter im Körper, wirkt auf die Nerven, und auf das um selbes sich befindende Fluidum.

*) Man hat geglaubt, daß das magnetische Fluidum und der Nervensaft einerley sey; aber sie sind verschieden: vermöge des Elementarischen, was sich im Nervensafte befindet, steht es mit dem magnetischen Fluidum in Verhältniß, und kann es anziehen.

pfängt, oder auf welche Weise es auf ihn wirkt; er bemerkt es bloß durch seine Wirkungen; er ist gleich einem Blinden, dem man dieses oder jenes mittheilt; dieser empfängt es, ohne zu wissen, wie oder woher *).

Ist der Magnetisirer wohl gestimmt, magnetisirt er in dem Sinne, und auf die Art, wie er soll: so werden seine eignen Kräfte mehr entwickelt, er selbst sieht und empfindet deutlicher, und er wird, ohne den Patienten fragen zu dürfen, dessen Krankheit einsehen, und darüber urtheilen können; er wird, so wie er im Magnetisiren sich dem leidenden Theile des Patienten nähert, Krämpfe oder doch Hitze in den Händen verspüren.

Die magnetisirte Person fühlt nichts, bis die Nerven gehörig gereitzet sind; einigen wird es wohl, andern aber wehe dabey; letztere leiden am Kopfe, und am Magen; Personen, die am ganzen Körper leiden, empfinden später die magnetische Kraft, und sie macht ihnen keine unangenehme Empfindung.

Bey Kopfschmerzen muß man, nach gegebenem Rapporte, von beyden Seiten des Kopfes gegen



*) Wir erkennen die magnetische Kraft blos aus ihren Wirkungen; ob wir sie gleich nicht sehen, existirt sie doch; so wie ich, wenn ich schlafe, doch lebe, ob ich gleich meiner nicht bewußt bin.

die Brust herab magnetisiren, doch aber auch von Zeit zu Zeit über die Arme fahren, damit das magnetische Fluidum durchgängig im Körper vertheilt werde; dann muß man die eine Hand gegen die Stirne, die andere gegen den Hintertheil des Kopfes halten, langsam mit der einen über das Gesicht, und die Brust, und mit der andern über den Nacken und Rücken herabfahren.

Bey empfindlichen Nerven muß man nahe am Kopfe, und bey starken Nerven in einer mäßigen Entfernung vom Kopfe, und so herab magnetisiren.

Das weibliche Geschlecht ist leichter zu magnetisiren als das männliche, weil es schwächer von Natur ist, und leichter annimmt, als mittheilt; es ist überhaupt nachgebender, und bereitwilliger, sich äußern Wirkungen zu überlassen, als das männliche Geschlecht; doch giebt es auch weibliche, empfindliche Männer, so wie es starke, männliche Weiber giebt; erstere sind doch immer schwerer zu magnetisiren; ihre Nerven sind mehr gespannt, und solche nehmen das magnetische Fluidum nicht leicht an; es prellt gleichsam von ihnen zurück. Es ist oft nöthig und heilsam, die leidenden Theile des Patienten zu berühren; Personen, die starke Nerven haben, bedürfen keiner Berührung; doch ist solches zuweilen an den Schläfen, wo die Nerven sehr empfindlich sind, nöthig. Hiebey

muß der äußerste Wohlstand, vornehmlich beym weiblichen Geschlechte, beobachtet werden; ein gut gestimmter Magnetisirer wird es sich äußerst angelegen seyn lassen, Anstand und Würde in Mienen und Gebärden zu äußern; er ist, so zu sagen, über das Sinnliche hinaus, er ist über sich selbst erhöhet, so, daß es ihm nie einfallen wird, eine Person ohne Noth zu berühren; es ist ihm daran gelegen, sie vom Sinnlichen zu entfernen, und er wird daher alles sorgfältig vermeiden, was sie darauf zurückführen könnte.

Auch dann, wenn der Magnetisirer und die zu magnetisirende Person in der Stimmung und Fassung sind, worinn sie seyn sollen, so, daß sich keine sinnlichen Absichten bey ihnen vermuthen lassen, so soll der Magnetisirer doch noch den äußersten Wohlstand beobachten; denn gesetzt, daß Personen gegenwärtig wären, die diese oder jene Art zu magnetisiren mißbilligten, so ist das schon hinlänglich, auf die magnetische Wirkung widrigen Einfluß zu haben: wenn der Magnetismus gehörig wirken, und von erwünschtem Erfolge seyn soll, so ist nothwendig, daß der Magnetisirer, und die zu magnetisirende Person nicht allein, sondern auch alle dabey gegenwärtigen Personen mit einander harmoniren; man verlangt keine Andächteley, aber man will auch keine Zerstreuung; man wünscht, daß alle dabey Gegenwärtigen an den

Gesinnungen des Magnetisirers, und an der Sache selbst Theil nehmen, und daher ist es jedem Magnetisirer zu rathen, so viel möglich, alle Neugierigen, alle Ueberlästigen, und alle die davon zu entfernen, die Leichtsinn oder Eigendünkel genug haben, über eine Sache zu spotten, die sie nicht kennen.

Man muß nicht glauben, daß der Magnetismus immer helfen müsse, das ist Irrthum; es giebt Kranke, die durch ihn von ihrer Krankheit nicht geheilt werden können, und wieder Kranke, die nicht geheilt werden sollen; überdieß kömmt es viel auf den Magnetisirer, und die zu magnetisirende Person an.

Der Magnetismus war immer bekannt; die magnetische Kraft existirte vom Anfange der Welt: Adam, der die ganze erhabene Schöpfung in sich trug, kannte sie, wie er sich und die ganze Schöpfung kannte, in ihrem ganzen Umfange und Wirkung; er genoß der ganzen Fülle der magnetischen Kraft; er lebte darinn, und sie gehörte zu seiner ursprünglichen Vollkommenheit, denn sie ist etwas, das in der Natur des Menschen, und außer ihr ist. Es ist nicht wahrscheinlich, daß man gleich nach dem Falle Gebrauch davon machte; das Geschick der Nachkommen Adams mußte sich erst entwickeln; gewiß ist es, daß in den ältern Zeiten der Magnetismus verschiedenen Personen

bekannt

bekannt war; man magnetisirte im Verborgenen, und oft aus verschiedenen besondern Absichten; einige gaben Gott dabey die Ehre, andere trieben Abgötterey und Wunder damit.

Da der Magnetismus in der Natur liegt, konnte er nicht immer verborgen bleiben. Die Alten waren in der Naturkunde Riesen gegen uns; sie waren Männer, und die jetzt lebenden Menschen sind Kinder; sie kannten die Eigenschaften der Natur, die Bestandtheile der Luft; sie waren stärker, und hatten mehr magnetische Kraft; sie standen vor den Personen, die sie magnetisiren wollten, mit allen ihren Kräften, wie gewaffnet; ihr Geist foderte des andern Geist auf; sie bereiteten sich zum Magnetisiren durch ein aus drey Materien zusammen gesetztes Getränk, das einen starken Umlauf des Geblütes und der Säfte verursachte, und liessen die zu magnetisirende Person auch davon trinken; die Heyden verfielen darauf und es diente ihnen anfänglich zum Schauspiele; sie bedurften desselben hin und wieder zu ihren Orakeln, wurden aber auch oft getäuscht, und geriethen in Fallstricke.

In den neuern Zeiten wurde er im Verborgnen kultivirt; itzt ist er auf gewisse Weise zu bekannt, denn nur die, welche die Verbindung, und das Verhältniß zwischen Gott, der Natur, und dem Menschen kennen, sollen sich damit abgeben, alle

Men-

Menschen leben in der Harmonie, aber die meisten kennen sie nicht.

Um den Magnetismus genauer zu kennen, müssen die Magnetisirer sich mehr an die Erfahrung halten, und genauere Prüfungen anstellen. Die meisten kennen nur die Wirkung, aber nicht die Entstehung; sie wissen nicht, daß man dabey einen Theil der Natur zur Natur braucht; sie haben das Wort, aber nicht die Kraft, und daher sind sie sinnlich in ihren Wirkungen, und in ihren Gedanken.

# Anleitung
## zu einigen Stücken der Gauckeltasche.

### Wie man die Becher aufeinander setzen, und die Ballen darunter bringen könne.

Nimm die drey Ballen unter dem Becher A hervor, stelle sie zunächst den dreyen Bechern aufs Neue ordentlich in einer Reihe. Unter den mittelsten aber, der mit D bezeichnet ist, bringe heimlich aus deiner rechten Hand den vierten Ball, womit du alle deine Wunderstücke verrichten mußt, die andern drey Ballen lege auf der Tafel nieder. Davon nimm mit der rechten Hand den ersten Ball, stelle dich, als wenn du ihn in die linke

Hand legest, (behalt ihn aber doch in der rechten) schüttle gleichsam den Ball in deiner linken Hand, blas darein, und sage: Hocus Pocus, der ist fort. Hierauf heb den Becher A auf, setze ihn auf den Becher D; aber im Hinaufsetzen bringe den Ball, den du in deiner rechten Hand behieltest, geschwind unter den Becher A, oder auf die Spitze des Bechers D. Nimm darauf mit der rechten Hand den andern Ball, stelle dich, als ob du selben in die linke Hand legest, (doch behalte ihn in der rechten) die linke Hand mache zu, so, wie es sich geziemt. Dann gebrauche ein und andere Befehlswörter, als wenn du den Ball gleichsam zu verschwinden hießest, und sprich: Hocus Pocus, der ist fort. Heb dann den dritten Becher C auf, setze ihn auf den Becher A, den du zuvor mit dem darunter geschobenen Ball auf den Becher D setztest. Indem du aber den Becher C auf den Becher A setzest; so bringe den Ball, den du in deiner Hand behieltest, unter den Becher C, oder auf die Spitze des Bechers A. Wenn du dann unter jeden Becher einen Ball gebracht hast, nimm auch mit der rechten Hand den dritten Ball, stelle dich, als wenn du ihn in die linke Hand legest; behalt ihn aber in der rechten, mache mit dem linken Arme eine Bewegung, als wenn du den Ball, den du doch in deiner rechten Hand hältst, gleichsam wegwürfest, und sage: Hocus

Pocus, der ist fort, nun sind sie alle fort. Nichts desto weniger, meine Herren! (indem heb ordentlich deinen Becher auf) ist hier auf dieses Bechers Spitzen der andere, und hierunter auch der dritte und letzte; da sind alle drey wieder beysammen.

## Unter einen Becher, der auf einen andern gesetzt ist, einen, zween, oder drey Ballen zu bringen.

Hierauf stelle die Becher samt den Ballen besonders auf den Tisch, nimm davon einen Becher in deine Hand, setze solchen auf einen andern Becher; im Hinauffsetzen bringe den Ball, den du in deiner rechten Hand behieltest, auf die Spitze des untersten Bechers, wo dann der Ball bequemer wird liegen können, da der Boden des Bechers, wie oben gelehrt worden, einwärts gebogen seyn muß. Dann nimm einen Ball mit deiner rechten Hand, stelle dich, (wie schon öfter gesagt worden) als wenn du solchen in die linke Hand legtest, bald aber öffne sie mit ausgestrecktem Arme, als würfest du den Ball in die Luft, oder sonst wohin, doch behalt den Ball in der rechten Hand, sieh in die Höhe, ruf inzwischen, und sage: Hocus Pocus, der ist fort. Doch, ihr Herren! (indeß heb den obersten Becher auf) sehet, er ist wider Vermuthen zwischen meine Becher gekrochen.

Wohl=

Wohlan denn, ihr Herren! wir wollen ihm diese Wohnung nicht mißgönnen. Dann setze den Becher wieder nieder: indem du aber dieß thust, bringe mit Vorsicht den Ball, den du nun unter dem Scheine in die Luft warfst, aus deiner rechten Hand zu dem, der da schon liegt, geschwinde darunter, oder auf die Spitze des andern Bechers. Nimm darauf mit deiner Rechten den andern Ball, thue eben, als wenn du ihn in die Linke thätest, mache sie zu rechter Zeit zu, (aber behalt ihn in deiner Rechten) wirf dann die linke Hand auf, und sprich: Hocus Pocus, der ist fort. Doch, ihr Herren! (indeß heb den obersten Becher auf) sehet, hier sind sie zusammen gekrochen, als ein Knecht, oder junger Kerl zur Magd ins Bette. Wohlan, wir wollen daher diese so unvermuthete Zusammenkunft unter ihnen nicht trennen. Dann setze den Becher wieder nieder, und im Niedersetzen bringe den Ball, den du in deiner rechten Hand behieltest, darunter. Hierauf nimm mit deiner rechten Hand den dritten und letzten Ball, stelle dich, als wenn du ihn in die linke Hand legtest, mache selbe zu, wie sichs gebührt (doch behalte ihn in der rechten), öffne dann die linke Hand, strecke sie in die Höhe, als ließest du den Ball wegfliegen, und sprich: Hocus Pocus, der ist fort. Nichts destoweniger, ihr Herren! (indeß heb ebenfalls den obersten Becher weg) hier sind die

Ballen alle drey versammelt: nun sehe ich, was sich lieb hat, das sammelt sich auch wohl.

## Einen Ball durch den Boden zweener Becher durchzubringen.

Weiter fahr fort in deinen Reden, und sage: Ihr Herren! die Ballen müssen geschieden werden. Dann heb den obersten und andern Becher auf, nimm einen von den dreyen Ballen unter dem aufgehobenen Becher heraus, und sprich: Ihr Herren! nun sind da noch zween übrig. Darauf setze die Becher wieder nieder: im Niedersetzen aber bringe den Ball, den du zuvor in deiner rechten Hand hieltest, behende darunter, daß also wieder drey Ballen unter eben demselben Becher sich befinden. Doch behältst du noch den Ball, den du unter dem Becher kurz zuvor herausnahmst, in deiner rechten Hand. Nachdem setze den dritten Becher auf die andern beyden. Dann zeige den Zusehern den Ball in deiner rechten Hand, mache selbe zu, und lege sie auf den obersten oder dritten Becher, und sprich, gleichsam zu dem Balle in der Hand: Bey der Erfahrung, Macht und Gewalt befehl ich dir, daß du zu den beyden andern dich gesellest. Sogleich mußt du den Ball zwischen dem Daumen, und der Fläche deiner Hand, (wie oft gelehrt worden) heimlich zu halten wissen: heb dann eilends den obersten und dritten Becher auf,

und

und sprich: Ihr Herren! es scheint, er habe mir gehorchet. Hierauf setze den Becher auf die Tafel nieder; im Niedersetzen aber habe Acht, daß du den Ball, den du bisher in deiner Hand noch hieltest, unvermerkt darunter bringest. Dann mache dich an den andern Becher, und sage: Doch, ihr Herren! lasset uns nachsehen, wie weit er gegangen sey. Indeß heb den Becher auf, zeige deine Hand, und sprich: Ihr Herren! aus dieser meiner Hand hat der Ball durch den Boden beyder Becher zu den andern Ballen auf meinen Befehl sich durchgedrungen. Hierüber wird sich dann jeder Zuschauer ungemein verwundern müssen.

Dieß, hoffen wir, werde genug seyn von dem Ballenspiele mit den Bechern; wir wollen es daher dabey bewenden lassen. Doch muß ich aber die Liebhaber nothwendig erinnern, daß die oben beschriebenen Stücke alle ordentlich auf einmal, und nacheinander am bequemsten mögen gemacht werden. Wer dann in diesem wohl geübt ist, der wird es vor andern mit weit mehr Anmuth darstellen können.

## Eine Kugel von unten durch einen Tisch in einen Becher zu bringen.

Du mußt zwo Kugeln oder Ballen von gleicher Grösse zur Hand haben, aber nur einen darzeigen.

Setze einen von deinen Bechern auf den Tisch, dann nimm mit der rechten Hand die Kugeln aus der Tasche, doch so, daß man nur eine sehe, halt deine Hände darnach unter den Tisch, lege dir die Kugel in die linke Hand, und sprich daneben: Ihr Herren! lasset euch's nicht verdrießen, hier zu verharren, ich werde diesen Verdruß mit meinen Kunststücken zu benehmen wissen. Hierauf kannst du einem von deinen Mitdienern, der vorher schon darinn unterrichtet worden, winken, daß er gleichsam aus Unwissenheit oder Vorwitz den Becher von dem Tische hebe; hierüber stelle dich zornig, und sage: Wozu dient dieser Vorwitz? Ihr müsset den Becher stehen lassen, besonders da ich meine Befehlworte noch nicht gesprochen habe. Dann nimm den Becher in deine rechte Hand, setze ihn auf die vorige Stelle, und indem du den Becher niedersetzest, bringe behutsam die Kugel aus deiner linken Hand unter den Becher. Deine rechte Hand aber, in der du die andere Kugel hast, zeige öffentlich, und die Kugel dabey. Hernach halt die Hand mit der Kugel unter den Tisch. Indeß mußt du die Kugel in deinem Ermel, oder sonst wo, zu verbergen wissen. Hierauf sprich: Hocus Pocus, der ist an seinen Ort. Sehet, ihr Herren! (indeß heb den Becher auf, oder laß ihn einen andern aufheben) meiner Worte Kraft hat die Kugel durch den Tisch unter diesen Becher getrieben.

Eine

## Eine Kugel durch den Arm in die Hand fallen zu lassen.

Lege drey Kugeln auf den Tisch, und eine behalt heimlich in deiner rechten Hand. Von den dreyen heb mit der rechten Hand eine auf, daß es alle sehen, die aufgehobene Kugel lege aus deiner rechten in die linke Hand, und sage: Ihr Herren! da habe ich eine. Dann nimm mit der rechten Hand die andere Kugel oder Ball, lege auch in die linke Hand den andern Ball, den du heimlich in der rechten Hand hast, mache dann die linke Hand leise zu, daß die Kugeln nicht merklich können gesehen werden: dann wende dein Gesicht zu den Zuschauern, und sprich: Ihr Herren! da sind zwo, (du hast aber schon drey) nachher nimm den dritten und letzten Ball in deine rechte Hand, schlage die Hand zu oberst, auf den linken Arm, den Ball aber halt gewiß, und sage: Hocus Pocus, kommt alle in meine Hand, ich befehle es euch. Dann zieh die rechte Hand zurücke, (aber halt die Fläche derselben unterwärts) und sprich: Sehet, ihr Herren! (indeß öffne die linke Hand) dieser letzte Ball ist durch meinen Arm hervor in die Hand gekrochen.

## Aus einer Kugel zwo zu machen.

Nimm von den dreyen Kugeln oder Ballen nur

einen in deine rechte Hand, thu ihn in die linke, in welcher du denselben zwischen den Vorfingern und Daumen fest halten mußt, hernach lege den Daumen und den vordersten Finger deiner rechten Hand in die linke, laß aus deiner rechten Hand in die linke den Ball fallen, den du nach geendigtem vorhergehenden Stücke heimlich in deiner rechten Hand behieltest. Darauf öffne die linke Hand, und sage: Sehet, ich habe aus Einem zween Ballen gemacht, und zudem sind beyde von gleicher Größe. Ist das nicht wunderlich? Dann lege die zween Ballen aus deiner Hand auf den Tisch nieder, so werden vier Ballen auf dem Tische sich befinden, welches den Zuschauern sehr wunderbar vorkommen wird.

## Aus einer Hand in die andere die Ballen zu bringen.

Heb mit deiner rechten Hand einen dieser Ballen auf, stelle dich, als ob du selben in die linke Hand legtest, behalt ihn aber in der rechten, schließ die linke Hand zu, zeige sie dar, und sprich: Ihr Herren! da ist einer. Nimm darauf einen andern Ball auch in deine rechte Hand, stelle dich gleichfalls, als wenn du solchen in die linke Hand legtest, mache selbe sogleich zu, (doch behalt den Ball in deiner rechten) und sage: Bey der Macht, Gewalt und Erfahrenheit will ich, daß

die

die linke Hand leer sey. Dann zeige die linke Hand öffentlich, und sprich: Sehet, ihr Herren! hier ist nichts, aus großer Furcht und Bangigkeit (indeß öffne die rechte Hand) sind beyde Ballen aus der linken in die rechte geflogen.

## Wie man aus der Hand einen Stein verschwinden machen soll.

Hier mußt du einen Stein haben, der so groß ist, daß du ihn in der Hand bequem verbergen kannst. Auch ist's nöthig, daß du auf solche Weise (wie gedacht) an der Tafel sitzest, damit du alles, was da aufzufangen ist, in deiner Schooß heimlich auffangen könnest. Diesen Stein nimm mit deiner rechten Hand aus der Tasche hervor, und sprich: Ihr Herren! das ist ein wunderbarer Stein; hierauf zieh die Hand ein wenig zurücke zu der Seite des Tisches, die du inne hast, und laß behende den Stein aus deiner Hand in die Schooß fallen. Indeß wende dich herum, und sage: Fortuna variabilis, lapis est mirabilis. Oeffne darauf die Hand, wirf sie aus, blas darein, schaue empor, und sprich: Könnet ihr ihn sehen? Nunquam credo; er ist weg. Dann dürfte dein Aufsehen wohl verursachen, daß die Zuschauer alle auch in die Höhe sehen. Indeß kannst du den Stein verbergen, und in deine Tasche wieder verstecken.

## Eine andere Art den Stein verschwinden zu machen.

Nimm den Stein wieder aus deiner Tasche, und sage: Ihr Herren! das ist ein anderer Stein. Ich will ihn einem unter euch zu halten geben. Dann strecke deine Hand hin, in der du den Stein hast, öffne die Hand, und sprich: Sehet, hier ist er. Greift dann einer darnach; so zieh sogleich die Hand zur Seite des Tisches zurücke, die du eingenommen hast. Laß den Stein (gleich wie vor) geschwinde *), doch heimlich, in deine Schooß fallen. Indeß kannst du zu ihnen sagen: Ihr müsset mir aber zuvörderst versprechen, daß ihr den Stein eilends aus meiner Hand nehmen wollet. Antwortet er dann: Ja, ich will; so strecke ihm bald darauf deine Hand dar, aber zugethan. Indem er dann darnach reichet, und meynt, den Stein gar eilends zu nehmen; so sprich zuvor: Hocus Pocus, vade celeriter. Oeffne dann die Hand, und sage: Sehet, hier ist nichts, könnet ihr eine junge Dirne nicht fester halten,

*) Bey der Geschwindigkeit deiner Hände kannst du machen, daß ein Stück von einem Hasenfelle sich bewege, und umher laufe, als eine lebendige Kreatur, zuletzt aber verschwinde. Worüber die Zuschauer sich dann wundern, und denken werden, du habest einen Spiritum Familiarem.

halten, als so: was wäre eure Stärke wohl werth? Wahrlich nicht einmal einen Schilling, oder Kreuzer.

## In einer Nuße etwas zu verbergen.

Um dieß zu verrichten, mußt du eine ausgehöhlte Nuße bey der Hand haben, doch daß etwas von dem Kerne darinn bleibe; hierein mußt du ein zusammengerolltes Kartenblatt (oder sonst etwas) vor hineingesteckt, und das Loch in der Nuße mit Wachs zierlich zugestopft haben. Diese Nuße nimm nun hervor, und begehre von einem deiner Mitdiener ein Kartenblatt; und stelle dich, als wäre es dir gleichviel, was für eines er dir darreiche: weil er aber zuvor von dir muß unterrichtet seyn; so wird er dir eben ein solches Blatt mit demjenigen Gemälde darreichen, mit welchem das bemahlet ist, das du in der Nuße verborgen hast. Dann lege die Nuße auf den Tisch, zeige das empfangene Kartenblatt dar, und sprich: Ihr Herren! merket diese Karte wohl, sehet, es ist Pamphilius, der Eichel-Unterknecht. Darauf befeuchte dieselbe Karte, zieh die bunde Seite davon ab, raffe sie zusammen, und wirf sie auf den Tisch, trockne deine Hände ab, obgleich solche nicht sonderlich naß geworden sind; heb die Karte von dem Tische mit der linken Hand wieder auf, stelle dich, als ob du solche in deine rechte Hand legtest,

behalt sie aber in der linken, aus der du sie in deine Schooß unvermerkt wirst fallen lassen können. Doch mußt du deine rechte Hand, als wenn du das Kartenblatt darinn fest hieltest, zur rechten Zeit, wie sich's gebührt, zuschließen. Mit dieser zugeschlossenen Hand bedecke die dargestellte Nuße, und sprich: Bey meiner Gewalt und Erfahrenheit gebiete ich, daß dieß Kartenblatt aus dieser meiner Hand in die Nuße sich verfüge. Hierauf zeige deine Hand, und sage: Sehet, ihr Herren! hier ist nichts, doch nehmet hin (indeß reiche einem die Nuße dar), beißet sie auf, und sehet, ob es meinem Geheiße möge nachgekommen seyn. Hat man nun darinn das Kartenblatt gefunden, wird alles darüber voll Verwunderung erstaunen.

## Ein anderes Kunststück.

Auch kannst du noch eine Nuße hervornehmen, die mit Dinte gefüllet, und mit Wachs auf die vorige Weise zugestopfet ist, und spreche: Was meynet ihr, ihr Herren! das Kartenblatt hat sich in diesen beyden Nüssen zertheilt, nehmet hin, (indeß reiche die mit Dinte gefüllte Nuße dar, dem du sie gönnen willst) beißet sie auf, und sehet, ob sich's nicht so verhalte. Wird dann einer dieß thun; so wird die Dinte ihm ums Maul herum laufen; und diese Kurzweile, wenn man sie

recht anbringt, wird weit mehr Gelächter verursachen, als alle übrigen.

## Wie man sich anstellen soll, als ob man ein Messer esse.

Nimm ein Messer hervor, so groß, daß du es mit einer deiner Hände füglich bedecken kannst, setze dann die Spitze des Messers ans Auge, und sprich: Ist einer da, der mir solches mit der Faust hinein schlage? Dann lege die Hand auf den Tisch, wende dich um, und sage weiter: Ist denn keiner da? Indeß laß das Messer behende in deine Schooß fallen, stelle dich darauf mit grosser Geschwindigkeit, als ob du mit der wieder aufgehobenen Hand das Messer ins Maul hinein stießest, oder als wenn du es in der einen Hand hieltest, und mit der andern hinein drängest, doch aber gar leise, mache zu verschiedenen malen ein saures Gesicht, und sage: Ihr Herren! das ist hart zu verdauen, gebt mir was zu trinken, was zu trinken her. Einer nehme doch, er nehme doch mit seinen Fingern mir solches aus dem Halse. Wenn nun einer sich erböthe, dir zu helfen, und doch sich besorgte, daß du ihm schaden wolltest: so nöthige ihn, daß er sich doch nicht säume. Weil du ihn dann nicht versicherst, wird er schwerlich den Finger in deinen Hals stecken, um dir zu helfen. Indeß kannst du bey dieser Unterredung

das

das Messer aus deiner Schooß in den Schiebsack, oder sonst wohin bequem bringen; dann ruf, und sage: Sehet, ihr Herren! (indeß nimm das Messer wieder hervor) hier ist es durchgekrochen.

## Einen behende auf die Finger zu schlagen.

Lege einen Ball auf den Tisch, und fasse ein Messer an der Spitze mit der Hand, bitt einen, daß er dir den Ball aufs Messerheft, oder Stiel lege, und gieb vor, du wollest solches unsichtbar machen. Wenn er nun den Ball auflegen will; so gieb ihm einen derben Schlag auf die Knöchel, und sage: Disce cautius mercari.

## Ein zinnernes Instrument hinunter zu schlucken.

Du mußt ein zinnernes Instrument bereit haben, das in zwölf zapfenweisen Schachten besteht; über den äußersten Schacht sey ein leinen Tuch gebunden, damit es nicht etwa den Zähnen schade, indem du es in den Mund hineinstossen mußt; halt selbes zusammen geschoben heimlich in der linken Hand, mit der rechten nimm einen Ball aus deiner Tasche, zeige selben öffentlich, und sprich: Ist irgend ein Mädchen, die ihren jungfräulichen Kranz verschenkt, oder eine betagte Frau, die es schmerzt, und verdrießt, daß sie von den jungen

Messieurs nicht so jung geschätzt werde, als sie vielleicht wohl will, wohlan, so lasset sie zu mir kommen, dieser Ball wird allen beyden helfen können. Stelle dich hierauf, als ob du den Ball aus deiner Rechten in die Linke legtest, laß ihn aber in deine Schooß fallen, doch mache die linke Hand (als hieltest du den Ball darinn fest) zu, lege sie auf den Mund, und stosse untenstehendes Instrument eilends, doch unvermerkt, hinein. Dann wird man meynen, es sey der Ball, mit welchem du so beschäftiget bist. Neige hierauf das Haupt, halte das Instrument mit deinen Zähnen fest, laß dann solches, so lang es ist, ein- und das anderemal hervorschießen, und treib es mit der rechten Hand wieder zurück. Zuletzt aber laß es zusammen geschoben in deine Hand, und dann aus der Hand heimlich in die Schooß fallen. Doch mußt du dich stellen, als ob du dieses Instrument noch in dem Munde hättest, welches dann geschehen wird, wenn du zu verschiedenen Malen ein gar saures Gesicht machest, als ob dir's im Halse noch beschwerlich wäre. Zuletzt schlag mit beyden Händen an die Gurgel, als wenn du gern wolltest, daß er niedersinke, dann sprich endlich: Ihr Herren! so schlucket man in Naroganien die Würste hinunter, durch die Kehle sind sie bereits gegangen, ehe sie noch die Zähne empfunden haben.

## Wie man sich selbst die Nase halb abschneiden könne ohne alle Gefahr.

Solches ins Werk zu stellen, ist ein besonders Messer vonnöthen, welches in Mitte der Klinge ein ziemliches Loch hat, wie die daneben stehende Figur anzeigt. Dieses Loch, oder diese Aushöhlung des Messers mußt du mit den Fingern zu verbergen wissen, und das Messer mit beyden Händen an deiner Nase hin und herziehen, und dann solches an dem Orte hart anlegen, wo die Nase besonders mit Fleische umgeben ist; auch kannst du wohl in der einen Hand einen Schwamm, mit Blute gefüllet, verborgen haben; und indem du das Messer ansetzest, denselben zusammen drücken, daß alles Blut herunter triefe: so wird man glauben, als wenn dir die Nase wirklich halb abgeschnitten wäre. Dann nimm ein feuchtes Tuch, wische das Blut ab, und sprich: Hocus Pocus, das ist wieder geheilet.

## Die Hand zu durchstechen.

Habe ein Messer, in der Mitte der Klinge nach eben dieser Figur, auf der einen Seite tief einwärts, auf der andern aufwärts gebogen, und stumpf, daß du deine Hand dazwischen füglich, und sicher bringen kannst. Dieses nimm hervor, daß man aber nichts, als die Spitze, und den

Schaft,

Schaft, sehe, und sage: Ihr Herren! das vorige galt der Nase, dieß soll meiner, doch unschuldigen, Hand gelten. Hierauf zieh deinen Handermel hervor, und sprich: Damit es aber nicht zu sehr schmerze, will ich hoffen, daß man mir gönne, hier mit diesem Ermel die Hand zu bedecken. Indeß du dieß thust, mußt du mit Geschwindigkeit dieselbe Hand zwischen das also gebogene Messer stecken, und zwar, daß du die Krümmung um deine Hand unter dem Ermel verbirgst. Darauf beiß deine Zähne zusammen, als empfändest du großen Schmerzen, und drücke dann den Schwamm, (wie im vorgehenden Stücke) daß hie und da Blutstropfen gesehen werden. Hierauf lege die Hand in die Schooß, und stelle dich, als kümmertest du dich sehr, und nimm indeß das Messer von der Hand, verbirg es samt dem Schwamme in deiner Tasche, oder sonst wo, doch mit Weile, damit man nicht etwa einen Argwohn von dir schöpfen möge: nimm darnach wieder ein feuchtes Tuch, wische damit die unter dem Scheine verwundete Hand, und sprich: Hocus Pocus, ihr Herren! von dieser Wunde bin ich auch wieder geheilt.

## Durch einen Tisch einen ganzen Satz oder Stock Rechenpfenninge gleichsam fallen zu lassen.

Hiezu muß man etliche Rechenpfenninge haben, darinn fast durch und durch ein ziemliches Loch E geschnitten; diese muß man zusammen leimen C, daß in selben, wenn sie zusammen geleimt sind, ein Würfel D könne verborgen werden, doch daß oben darauf ein ganzer Pfenning geleimt sey. Ueber dieß ist eine blecherne Büchse A, mit einem Deckel B, worein die Pfenninge nicht unbequem können gelegt werden. In diesem Büchschen müssen drey lose Pfenninge auf dem Boden gelegt werden, und darauf der zusammen geleimte Haufen mit dem Loche aufwärts; thu in dasselbe einen Würfel, und bedecke zuletzt die geleimten Pfenninge mit dreyen andern losen Pfenningen, und mache dann die Büchse zu. Diese mit Pfenningen gefüllte Büchse zieh nun hervor, und sage: Ihr Herren! hier ist mein Büchschen voll indianisches Goldes, das ein guter Freund, der vor einiger Zeit mit Tode abgegangen, mir hinterlassen hat, daß ich es wohl anlegen sollte. Nun aber, ihr meine Herren! widerfuhr es mir einmal, daß ich vom Ohngefähr auf einer Reise von der Nacht überfallen, und genöthiget wurde, die nächste Herberge zu suchen. Ich fand sie. Ich ließ mir nun die

Wirthinn kommen, und sprach zu ihr: Was verlanget ihr diesen Abend für gemeine Bewirthung von mir? Mein Freund! gab sie zur Antwort; ihr möget mir drey französische Kronen geben, si vous plait Monsieur. Darauf zog ich meinen Schatz (diese Büchse) hervor, und legte sie auf den Tisch, (indeß setze deine Büchse auf den Tisch, daß der Deckel unterwärts stehe) dann hob ich die blecherne Büchse von den Pfenningen, und reichte die drey, die oben lagen, ihr dar, mit den Worten: Da habt ihr, was ihr begehrtet. Indeß aber ward ich eines hübschen Frauenzimmers gewahr: Ey, sagte ich, was soll ich euch geben, um eurer in dieser Nacht zu genießen? Sie antwortete: Herr! um drey Kronen bin ich euer. Da ließ ich das Geld aus der Büchse in die Hand fallen, und gab ihr drey Pfenninge, die auf dem Boden in der Büchse lagen; den Rest verwahrte ich wieder in selber. Bald nachher sprach ich zu der Wirthinn: Was würde euch dünken, wenn diese übrigen Kronen auf meinen Befehl durch den Tisch fielen? Herr! antwortete sie, dann will ich euch umsonst bewirthen. Und wenn ich mich nicht träge, so sprach auch das Mädchen hierauf: Monsieur! ihr sollet mich auch umsonst nach euerm Belieben umfangen. Dann deckte ich meine Pfenninge auf, und sagte: Laßt sehen, ob sie hier noch sind, oder nicht. Nun zeigte ich sie ihnen, und deckte sie

wieder zu. Hierauf (indeß nimm heimlich über die sechs Pfenninge etliche andere Pfenninge hervor, die du in deiner Schooß verborgen haben mußt) klopfte ich unter den Tisch mit meiner Hand, und sprach: Iube, vade, vade celerrime. (Schieb hierauf die Pfenninge zusammen, die du in deiner Schooß verborgen hast, als wenn sie durch den Tisch in deine Hand fielen, wirf sie dann auf den Tisch, und sprich: Hier sind die Pfenninge). Nach diesem machte ich mich an die Büchse, (indeß drücke mit den beyden vordersten Fingern die Seite derselben, daß die zusamm geleimten Pfenninge nicht ausfallen können; und laß sie hernach unvermerkt in deine Schooß fallen) und sprich: Da ist nichts, als ein Würfel, (wirf daher die leere Büchse zu ihnen) nun, ihr Herren! wer soll sie nun alle miteinander haben, meine Wirthinn, oder ich?

## Einen ganzen Ring auf einen Stecken, der an beyden Enden gehalten wird, zu bringen.

Nimm aus deiner Tasche ein Stäbchen hervor, auf dem schon wirklich ein Ring seyn muß. Dieß Stäbchen greif in der Mitte an, und bedecke so mit deiner Hand den Ring auf dem Stäbchen. Du mußt aber noch einen andern Ring von gleicher Größe, Farbe und Gestalt haben, doch mit dem

Unter-

Unterschiede, daß der auf dem Stäbchen ganz und vollkommen, der andere aber mit Fleiße gespaltet sey, wie aus der nebenstehenden Figur zu ersehen ist. Reiche dann das Stäbchen einem von den Zuschauern, bitte ihn, daß er beyde Ende desselben anfasse, dann nimm den gespalteten Ring, bedecke mit deinen Fingern die Spalte, und zeige den Zuschauern denselben, als wenn er ganz wäre, klemme ihn mit der andern Hand an eine deiner Lippen, und sprich: Sehet diesen Ring an meinem Munde. Dann zieh ihn herab, stecke ihn geschwind unten in deine Hand, mit der du das Stäbchen umgeben hast, und halte den falschen Ring sicher. Endlich nimm eilends deine Hand von dem Stabe, und sage: Sehet, ihr Herren! da ist der Ring von meinem Munde auf den Stab gebracht, der auf beyden Seiten stäts gehalten worden, das ich durch meine Kunst zuwege gebracht habe.

## Einen Pfriem durch die Stirne zu stechen.

Zu diesem Stücke muß man zween Pfrieme von gleicher Größe und Gestalt bereit haben. Der eine muß so gemacht seyn, daß das Eisen sich ohne gewaltsamen Nachdruck gar leicht in das Heft drücken lasse, der andere aber sey recht, und ohne Betrug. Diesen wirf auf den Tisch, daß jeder sehe, es sey kein falscher Pfriem. Heb ihn dann wieder auf, laß ihn in deine Schooß fallen, und

nimm heimlich statt dessen den falschen Pfriem; laß das Haupt rückwärts sinken, stelle dich, als stießest du den Pfriem allgemach in deine Stirne hinein, mit Verzerrung des Gesichtes. Indeß mußt du einen mit Blute gefüllten Schwamm in deiner Hand haben; diesen drücke, daß dir die Stirne so ziemlich blutig werde, und der eingesteckte Pfriem desto mehr Bewunderung errege. Darauf laß geschwinde beyde Hände, samt dem falschen Pfrieme, in deine Schooß fallen; und nimm mit der einen Hand den ächten Pfriem statt des verfälschten; mit der andern aber zieh ein feuchtes Tuch hervor, wische das Blut damit ab, und sprich: Hocus Pocus, Filias, vade vulnus a fronte. Ihr Herren! sehet meine Stirne, sie ist wieder heil, und unverletzt.

## Wie man allerley Bändlein aus dem Munde zieht, und ellenweise übergeben könne.

Man muß verschiedene Arten feiner Bänder bey der Hand haben, die mit Ellen abgemessen seyn müssen; doch muß bey jeder Elle ein etwas lockerer Knoten geschlungen seyn. Diese Bänder müssen aber ordentlich, und besonders nach den Farben aufgewunden seyn. Lege sie nun in deine Schooß, daß du in der Eile das, das man etwa verlangen würde, hervorlangen könnest. Wende dich dann zu den Zuschauern, und sage: Ihr

Her-

Herren! es steht zwar hübsch, die Kleider mit Bändern auszuzieren, doch würde es lächerlich seyn, selbe gänzlich mit Bändern zu überhängen. Ein junger Bursche reisete einmal, über und über mit Bändern ausgeziert, durch eine fremde Stadt. Die Einwohner lächelten ihm höhnisch zu; ja sogar spottete einer also über ihn, und sprach: Diesen Menschen hat ja der Teufel ganz und gar bebändelt. Denn in jedem Stükke muß ja Maaß herrschen: Wohlan denn, meine Herren! ich habe einige Sorten verschiedener schmaler Bänder um billigen Preiß zu verhandeln. Fodert, von welcher euch beliebt, es soll wunderbar gereicht werden. Begehrt nun einer von dieser oder jener Farbe Bänder: so bringe eine von den Rollen behende in den Mund, und zieh flugs das Band von der begehrten Farbe sachte heraus, doch vergiß nicht, wie viele Knoten dir durch die Zähne gegangen sind, damit du das Band, wenn du so viel Ellen, als man gefodert hat, aus dem Munde hervorgezogen hast, mit einer Scheere hübsch artig zerschneiden, und übergeben mögest. Sollte man aber mehr Ellen, als du bey der Hand hast, begehren; so zieh so viel ans dem Munde, als du darinn verborgen hast, heraus, und sprich: Ihr Herren! kein Kram ist jederzeit mit allem überflüßig versehen, also auch der meinige nicht.

## Wie man zwo Schellen aus beyden Händen in Eine bringen soll.

Zu diesem Stücke mußt du drey kleine Schellen haben; davon stecke eine in den linken Ermel. Von den andern zwoen nimm in jede Hand eine; halt hierauf die Hände unterwärts, und bringe unvermerkt die Schelle aus der linken in die rechte Hand. Strecke dann beyde Hände aus, und begehre von zweenen, daß ein jeder eine Hand halten soll; schüttle aber zuvor die Hände, und frage sie, ob sie die Schellen in jeder Hand auch wohl hören können? Die Schelle, die du in dem linken Ermel hast, wird man glauben, sey in der linken Hand. Sage dann: Wer unter euch beyden der größere Buhler ist, soll beyde Schellen haben, und der andere keine. Oeffne darauf die Hände; so wird man meynen, du seyst ein Zauberer.

## Ein Männchen, von Holz bearbeitet, unsichtbar zu machen.

Man muß ein kleines, hölzernes Männchen haben, nach der hier stehenden Figur C und D. Der mit A bezeichnete Kopf muß so gemacht seyn, daß man ihn nach Belieben ansetzen, und abnehmen könne, mit einem Stahldrate in dem Halse, wie aus beygefügtem Buchstaben B zu sehen. Ueber dieß hat man eine Mütze vom Tuche nöthig, worinn

inn unvermerkt ein kleiner Beutel angenähet, daß man den Kopf heimlich verbergen könne. Oben aber sey ein Loch gemacht, daß man den Kopf bequem durchbringen könne. Zeige nun das Männchen (doch aber nicht abgesondert) den Zuschauern, und sprich: Sehet, ihr Herren! diesen Signore nenne ich Bonum Genium, oder Hiccium Doctium. Weiße ihnen dann auch die Haube oder Mütze von außen und innen, und sprich: Dieß ist des Männchens Rock, darinn er sich zu verbergen pflegt, die Hitze oder Kälte zu vermeiden. Nimm darauf die Haube in die eine, das Männchen in die andere Hand, stecke den Kopf oben durchs Loch der Mütze, wie F bedeutet. Darauf sprich weiter: Ihr Herren! itzt ist er ausgerüstet, itzt ist er fertig zur Reise, wo ich ihn immer hinschicken werde; doch muß ich ihm zuvor einen Zehrpfenning mittheilen. Indeß thue die Hand aus der Mütze, stecke sie mit dem Körper, den du heimlich von dem Kopfe mußt abgezogen haben, unvermerkt in deine Tasche, als wenn du nach dem Gelde suchtest; laß in selber den Körper liegen, die Hand aber zieh wieder hervor, stecke sie unter die Haube, und sprich: Da sind drey Thaler; nun geh deine Wege. Drehe dann den Kopf um, und sage: Er will zuvor noch einmal umher sehen, eh er davon wandert. Hierauf lege deine Finger oben aufs Haupt, und sprich: Ihr Herren! ich muß diesen armen Tropfen von

diesem Gefängniße entledigen. Dann drücke frey öffentlich das Haupt nieder, und indeß bringe den Kopf mit der Hand, die du unter der Mütze hast, in den Beutel, der in der Mütze heimlich angenähet ist. Dann heb die Mütze empor, und sprich: Hei Genius meus velocissimus ubi? Ihr Herren! er ist schon fort.

## Allerley Körner zu vermehren.

Mache ein Büchschen von Holz, Zinn oder Meßing, in welchem der Boden in der Mitte ist, und bekleibe die eine Seite des Bodens mit einer Lage Gersten= oder anderer Körner. Setze daher die Büchse mit dieser Seite des Bodens unterwärts, und sage: Ihr Herren! hier ist nichts darinn. Dann wirf öffentlich ein Körnchen in deine Büchse, und sprich: Aus diesem Körnchen, ihr Herren! sollen viele entspringen. Doch, (dann zeige deine Hände) sehet, sie sind ganz leer. Darauf bedecke deine Büchse mit dem Hute; und indem du es thust, kehre sie um, daß der andere Boden aufwärts komme. Dann ersuche jemand an den Hut zu blasen; und nachdem heb den Hut auf, daß sie deine Büchse, und die darinn liegenden Körner sehen können. Dieß wird den Zuschauern sehr seltsam vorkommen.

## Wie man, wo nichts ist, etwas machen könne.

Du mußt ein Geschirr, worinn zween Böden, ein rechter, und ein falscher, sind, bereit haben. In diesem Geschirre muß etwas zwischen den doppelten Boden gelegt seyn, was dir beliebe. Zeige es, (die Böden unterwärts haltend, daß man in das Geschirr sehen könne) und sprich: Ihr Herren! sehet, es ist nichts darinn. Dann setze es auf dem Tische sachte nieder, daß der unterste oder äußerste Boden aufwärts stehe, und bedecke es mit deinem Hute. Nach diesem schlag zu verschiedenen Malen ziemlich durch den Hut auf das Geschirr, das darunter liegt, bis daß du gewiß versichert bist, daß der vorderste oder falsche Boden auf den Tisch gefallen sey. Dann weiße den Zuschauern deine Hände, und sprich: Ihr Herren! ich will etliche Gerstenkörner, oder dergleichen, hervorbringen; doch sehet meine Hände, sie sind ganz leer. Darauf stecke sie unter den Hut, heb das Geschirr unter dem Hute ein wenig in die Höhe, nimm den falschen Boden heimlich weg, halt ihn unvermerkt in der einen Hand, und ersuche endlich einen der Zuseher, daß er stark an den Hut blase, und ihn dann aufhebe: da werden sich dann alle verwundern, wie das Gegenwärtige von dir möge darunter gebracht worden seyn.

## Ein Glas mit Bier verschwinden zu machen.

Fülle ein niedriges Glas beynahe voll Bier, nimm dann einen Groschen, lege ihn auf den Tisch, und setze das Glas mit dem Biere darauf: tauche dann hernach deine Finger in das Bier *), als wenn du den Groschen hinein würfest, und sprich: Ist der Groschen inwendig im Glase, oder darunter? Einer wird dieß, und der andere das sagen; dann sprich weiter: Lasset uns zusehen. Indeß heb das Glas mit dem Groschen zugleich auf. Das Glas aber fasse also an, daß es von beyden Händen bedeckt werde. Darauf laß das Glas gerade in die Schooß nieder, doch dergestalt, als wärfest du solches weg, und sieh dich darnach um. Hierauf stelle dich, als wenn du deine Nase putztest, dazwischen laß den Groschen auf den Tisch fallen, und sprich: Ha ha, ich bin froh, daß ich mein Geld wieder bekommen. Wo ist aber das Glas hingerathen? Thue dann, als zögest du es aus der Tasche, und sprich ferner: Ich wollte doch gleichwohl nicht gern mein Bier entbehren. Hierauf trink es aus. Dieß ist ein überaus schönes Stückchen, wenn es nur geschwind, und behende ver-

*) Die Spitzen des Fingers müssen zuvor mit Wachse berieben seyn, damit du es desto besser und behender thun kannst.

verrichtet wird. Es ist wenig, oder gar nichts daran gelegen, wenn du gleich etwas von dem Biere verschüttest. Es läßt sich dann wohl gleich entschuldigen.

## Ein Kindsgesicht in einem Topfe voll Wasser zu zeigen.

Du mußt eine hölzerne Kugel haben, und auf der Hälfte oder einen Seite der Kugel ein Kindsgesicht künstlich ausschnitzen lassen. Auf der andern Seite, oder hinter dem Kindsgesichte muß ein Loch, doch nicht zu tief, gemacht seyn, welches mit Bley angefüllet ist, zu dem Ende, daß, wenn du den Ballen ins Wasser wirfst, die Seite wegen der Schwere allemal sich unterwärts, die andere aber, auf welcher das Gesicht ist, sich aufwärts kehre. Bestreich das Gesicht mit lebendigen Oele farben, und dann ist es fertig. Beobachte aber, daß die Kugel nicht größer, als ein Handball, sey. Fodere dann von den Zuschauern eine zinnerne Kanne mit Wasser, bis oben angefüllet: indeß nimm obige Kugel mit dem Kindsgesichte zu dir, und behalt solche in der rechten Hand verborgen. Die Kanne aber fasse mit der linken Hand, setze sie auf den Tisch, und sprich: Ihr Herren! sehet her, hier ist nichts anders in dieser Kanne als Wasser. Gleich darauf schlag mit der rechten Hand den Deckel der Kanne. Indem du dieß

thust,

thust, laß die Kugel heimlich in die Kanne fallen, welches gar leicht ohne Argwohn geschehen kann. Dann bitte deine Zuschauer, daß sie alle ein wenig von dir abtreten, aber doch, wenn es ihnen gefällig, genaue Achtung auf dich haben. Indeß stecke deine Hand in deine Tasche, stelle dich, als zögest du deine Hand voll Pulver hervor, und streutest es in die Kanne. Sprich dann diese Worte: Surge celeriter, bey der Macht und Erfahrenheit, surge. Begehre hierauf von ihnen, daß sie sehen sollen, was in der Kanne sey. Auf gleiche Weise kann man auch eine Maus, Kröte, Vogel, Frosch, u. d. gl. machen, welches dann große Verwunderung verursachen wird.

## Wie man einen Zahn ausfallen läßt.

In deiner rechten Hand mußt du heimlich einen Zahn, als von einem Schweine, Kalbe, oder Pferde, u. d. gl. in Bereitschaft haben, und mit derselben Hand aus deiner Tasche einen kleinen Korkball oder Kugel nehmen, und deinen Zuschauern durch vieles Gerede einbinden, daß der Korkball oder die Kugel sehr bequem sey, einen Zahn ohne Schmerzen auszunehmen. Darauf beuge das Haupt abwärts, und rühre einen deiner vördersten Zähne an, und laß indeß geschwinde den Zahn, den du in der Hand verborgen gehabt, entweder in die Schvoß oder sonst wohin fallen, und sprich: Ihr

Her-

Herren! sehet, dieß ist der Quacksalber und Zahnbrecher Art.

## Aus beyden Händen in die eine etwas bringen.

Lege in jede Hand etwas verschiedenes, was dir beliebt, strecke dann, so weit, als immer möglich, beyde Hände von einander aus; und wenn jemand Belieben trüge, mache mit ihm eine Wette um eine Maß Wein, u. d. gl., daß du deine Hände nicht zusammen fügen wollest, und doch beydes aus jeder Hand in eine bringen, in welche man es begehrt. Dann darfst du dich nur herumdrehen, und was du in der Hand hast, aus welcher du, was darinn ist, in die andere Hand zu verschaffen denkest, das, sage ich, darfst du nur auf den Tisch fallen lassen, und es mit der andern Hand aufheben. Und so wird die Wette von dir gewonnen seyn. Der andere, ob er schon artig betrogen, wird doch darüber lachen müssen.

## Eines Menschen Gedanken zu erkennen.

Gieb einem ein Stück Geld mit deiner linken Hand, und einem andern ein anders mit deiner rechten, und fodere es von ihnen bald wieder zurück. Endlich gieb dem dritten auch eines, und indem er dieses nehmen will, (dessen er sich dann auch

auch nicht weigern wird, weil er gesehen, daß die andern dergleichen gethan) so schlag ihn mit einem Stäbchen, o. d. gl. etwas, auf die Finger, und sage: Daß dein Bonus Genius, oder Hiccius Doctius dir es gesagt habe, er würde das Stück Geld behalten wollen. Hat nun der andere das gedacht oder nicht; so werden doch die übrigen Zuschauer meynen, daß dir aus sonderbarer Wissenschaft dieses Menschen Gedanken müssen bekannt gewesen seyn.

## Wie man vielerley Arten Getränke aus einem Faße zapfen könne, welches alles zu Einem Loche eingegossen, und aus einem andern wieder gezapfet werden muß.

Du kannst dir ein Fäßchen gefälliger Größe machen lassen, das inwendig zween heimliche Böden oder Abtheilungen hat, so, daß zwischen vier Böden (nämlich zweenen heimlichen, und zweenen gemeinen) sich drey Theile befinden, in welchen hernach dreyerley Arten Getränke können verwahret werden. Wie dann solches die hier stehende Figur deutlich anzeigt. A B bedeutet den ersten Theil, C D den andern, und E F den dritten Theil. Ein jeder Theil aber muß ein Luftlöchchen haben, wie aus den Buchstaben P, Q, R, und diesem Zeichen ♂ zu sehen. Mitten auf dem Faße

sey

sey ein rundgedrehtes Stückchen Holz befestigt, nach den Buchstaben G H. Im Umschweife des Holzes werden drey Löcher, und bey jedem Loche ein Rohr, das in des Faßes Abtheilung sich erstreckt, erfodert. I R zeigt das erste Rohr an, das von oben an bis in den ersten Theil des Faßes A B reicht; L M das zweyte, das in der Mitte des Faßes von oben in den zweyten Theil C D sich erstreckt; N O das dritte, das von oben in den dritten Theil des Faßes geht. Daß aber die Löcher in dem Holze nicht sogleich gespürt werden, kann auf selbes ein Stück Leder auch mit dreyen Löchern gelegt werden. In der Mitte des gedachten Holzes aber muß ein hohler Stiel gemacht seyn, und auf dem Stiele ein Trichter S, in welchem zu beyden Seiten ein abgesonderter, und also dreyfacher Gang seyn muß, nach der Figur. Durch die beyden Röhre, die auf jeder Seite von außen gesetzt werden, wird der Getrank am füglichsten in die beyden Löcher des auf dem Faße angenagelten Holzes gebracht werden können. Endlich muß, wie die Figur anzeigt, jedes Faß auch unten seine Röhre haben. Weil aber jedes Getränk nothwendig sein eigenes Zapfloch erfodert; so ist nöthig, daß über die drey Zapflöcher oder Röhre eine Platte (worinn nur ein Zapfloch seyn darf) gelegt werde, die in der Runde an dem Faße festgemacht seyn muß, doch daß der übrige

Theil

Theil der Platte von einem Rohre zum andern umhergedreht werden könne; damit also die Platte, indem man das eine Getränk hervorzapft, das andere aufhalten könne. Auf diese Weise nun wird man nach Belieben ein jedes Getränk besonders hervorzapfen können. Welches gewiß theils Verwunderung, theils auch Wohlgefallen bey den Zuschauern erregen wird.

## Einen Rechenpfenning in Silbergeld zu verwandeln.

Nimm einen Groschen, oder ein anders Stück Geld, schleif oder feile es auf der einen Seite, daß es ganz dünne werde; zugleich nimm auch zween Rechenpfenninge, schleif dieselben ebenfalls, den einen auf dieser, den andern auf jener Seite. Löthe darauf die geschliffenen Seiten eines der Rechenpfenninge so fest zusammen, als immer möglich ist. Der Rand aber muß so gefeilet werden, daß es scheine, als ob es nur Ein Stück wäre. Dann nimm auch den andern Rechenpfenning, bestreich dessen geschliffene Seite mit etwas grünem Wachse, oder womit du meynest, daß dir am Besten gedient sey; klebe dann den andern Rechenpfenning auf das Silbergeld, doch so, daß das Wachs, o. d. gl. auf dem Silber nicht abfärbe; denn sonst würde der Betrug offenbar werden. Wenn nun so das Silbergeld zwischen den beyden

Rechenpfeninngen wird verborgen seyn: so wird man einen vollkommenen Rechenpfenning sehen. Und wenn schon einer denselben in die Hände bekäme; so wird er doch nicht leicht den Betrug merken. Darauf bestreich mit ein wenig Wachse den Daumen, und die Vorfinger mit der rechten Hand, auf die Fläche deiner linken Hand aber lege öffentlich den falschen Rechenpfenning, (doch daß die Seite, die mit Wachse angelegt, obenauf zu liegen komme) drücke und drehe denselben mit dem Daumen in der rechten Hand, daß der eine Pfenning, der den andern beyden nur angeklebet ist, an den Daumen deiner rechten Hand des Wachses wegen kleben möge, den du hernach behende verbergen mußt; das gelöthete Silbergeld aber mit dem andern Rechenpfenninge wird auf der Fläche deiner linken Hand liegen bleiben. Dann mache die linke Hand zu; doch öffne sie bald wieder, und sprich: Hocus Pocus, sehet da, ihr Herren! Silbergeld statt des Rechenpfenninges, kommet her, und lernet von mir reich zu werden.

## Einen Sechsling in der Hand unsichtbar zu machen.

Klebe ein wenig rothes Wachs, aber nicht zu dünne, auf den Nagel deines Mittelfingers, laß einen andern dir einen Sechsling, Kreuzer, oder Schilling auf die Fläche deiner Hand legen, thue

die Hand geschwind zu, so, daß der Nagel des Mittelfingers gerade auf den Pfenning oder Kreuzer komme. Hierauf sprich: Hocus Pocus. Oeffne indeß die Hand, halt aber eilends das Oberste deiner Finger ehe unterwärts, als aufwärts, damit die Fläche desto höher komme: so werden die Zuschauer sich verwundern, und nicht wissen, wo der Sechsling geblieben. Dann thue in Eile die Hand wieder zu, und wette mit einem, ob er da sey oder nicht, du kannst ihn aber da lassen, oder auch wegräumen, nach deinem Gefallen.

## Wie man jedes kleine Ding in eine andere Gestalt verwandle, durch Faltung des Papieres.

Nimm einen Bogen Papier, und lege ihn zusammen, daß die eine Seite etwas länger werde, als die andere. Dann lege einen Rechenpfenning zwischen beyde Blätter, gerade in die Mitte, wo der Bogen zusammengelegt ist, und halt denselben so, daß es keiner merke; hernach lege auswendig ein Stück Silbergeld, zieh den Pfenning auf, und lege das Papier in Falten, bis zum Ende der längsten Seite. Wenn du es nun wieder aufwickelst: so wird das Silberstück liegen, wo der Pfenning lag, und der Pfenning statt des andern. Auf diese Weise kann man auch andere Dinge leicht verwandeln.

## In der einen Hand etwas zu halten, daß es scheint, als ob man es in der andern hätte.

Du mußt die rechte Hand geöffnet halten, und ein Stück Geld von ziemlicher Größe darein legen; setze dann die Spitze des Mittelfingers an deiner linken Hand, laß dann die rechte Hand abwärts sinken, als ob du sie durch den auf das Geld gelegten Finger niederdrücktest; darauf wende dich umher, und zieh behende die rechte Hand durch die linke, die du zur rechten Zeit zuschließen mußt, als wenn du in der linken das Geld gelassen hättest, das du doch in der rechten mußt behalten haben. Und damit es desto mehr das Ansehen habe, als ob du das Geld in der linken hättest: so kannst du ein Stück Eisen, o. d. gl. nehmen, und solches in der Mitte zwischen den Fingern der rechten dergestalt fassen, daß, wenn du mit dem einen Ende des Eisens an die linke Hand schlägst, um gleichsam zu beweisen, als wäre in selber das Geld, dann das andere Ende des Eisens das Geld in der rechten berühre, und also einen Schall von sich gebe. Während dem kannst du sprechen: Ihr Herren! hier ist es, hier ist es. Dadurch werden die Zuschauer in ihrer Meynung immer mehr bestärkt werden, daß das Geld in der linken Hand sey, und der Schall von selber komme. Hierauf sprich

wieder: Hocus Pocus, vbi es? Dann öffne zuvor die linke; und weil man da nichts sieht, hernach auch die rechte. Und so wird man sich höchstens wundern, daß das Geld wider Vermuthen in der letzten sey.

## Ein Seil, oder einen Reif, durch die Nase zu ziehen.

Nimm zwey Stücke Flieder= oder Holunderstrauchholz, stoß das Mark heraus, und leime sie (wie die Figur anzeigt) zusammen. In dem also ausgehöhlten Instrumente zieh einen feinen Faden durch, dessen Ende aus beyden Löchern gehen, die hier zwar nur auswendig auf diesen beyden Stücken gemacht sind. Diese Holzgabel setze auf die Nase, wo sie am dicksten ist, und zieh bald an dem einen, bald an dem andern Ende des Fadens: so wird man meynen, der Faden sey durch die Nase gezogen.

## Zwey Stücke Geld aus zwoen Menschenhänden in Eines Menschen Hand zu bringen.

Gieb einem zwey Stücke Silbergeld, gleich zusamm auf einander gelegt, als wenn es nur Eines wäre, und mache ihm dann die Hand geschwinde zu. Einem andern gieb auch ein Stück Geld von gleicher Art, und setze die Spitzen deiner beyden

Vor=

Vorfinger (die du vorhin mit Wachs mußt bestrichen haben) steif auf das Geld, beuge damit seine Hand unterwärts, und zieh deine Finger an dich, daß das Geld des Wachses wegen an selben kleben bleiben möge; darauf thue ihm gleichfalls die Hand behende zu; aber befiehl beyden, ihre Hände, ohne dein Geheiß, nicht zu eröffnen. Das harte Drücken des Geldes in der Hand wird ihn glauben machen, er habe das Geld noch in der Hand, da er's doch nicht mehr hat. Nach diesem sprich zu ihnen: Wer nun unter euch zuletzt eine schöne Dirne im Winkel geküßt hat, der soll beyde Geldstücke in seiner Hand haben, der andere aber nichts. Hierauf laß jedem seine Hand öffnen, wo man dann das Wunderbare deiner Thaten sehen wird.

## Wie man durch den Tisch ein Stück Geld könne fallen lassen.

Du mußt vorher, doch unvermerkt, in einer Ecke deines Schnupftuches einen Pfenning genähet haben; diesen zieh hierauf aus deiner Tasche hervor, und bitte, daß einer von den Anwesenden dir ein Stück Geld leihen wolle (du mußt aber etwas Gewisses nach des Eingenäheten Größe verlangen). Wenn du nun solches empfangen hast; so stelle dich, als ob du es mitten in das Schnupftuch einwickeltest; behalte es aber doch in deiner Hand, und dafür wickle das zuvor in der Ecke deines

Schnupftuches vernähete Geld ein, und laß dann einen von den Zusehern fühlen, ob es da sey. Sie werden nun glauben, es sey das vorgereichte Geld: darauf begehre von einem, daß er dir das Schnupftuch samt dem Gelde unter deinem Hute auf dem Tische verberge. Nach diesem fodere eine Schaale mit Wasser, halt sie unter den Tisch, klopfe daran, und sprich: Hocus Pocus, vade, veni, vola. Und damit laß das Geld, das du unvermerkt in der Hand gehalten hast, geschwind ins Wasser fallen. Heb darauf den Hut auf, nimm das Schnupftuch, schüttle es, und sage: Das ist weg. Indem nimm das Wasser hervor, zeige ihnen das Geld darinn, und sprich: Sehet, ihr Herren! durch den Tisch ist es in die Schaale gefallen.

## Wie man ein Stück Goldes von einem nehmen soll, und er's doch behalte.

Zieh einen Pfenning, oder dergleichen, hervor, und stecke es geschwind in eines der Zuschauer Hand, und ersuche ihn, daß er's fest halte. Darauf sprich zu ihm: Wenn ihr aber meinen Odem davon gehen lasset: so kann ich nicht thun, was ich will. Sogleich nimm es ihm wieder aus der Hand, blas daran, und sieh ihm stark unter die Augen; stecke dann ein Stück Horn in seine Hand, und behalt das Geld; mache ihm aber selbst die

Hand eilends zu. Laß ihm dann seine Hand nieder halten, und indeß laß das Geld in seinen Ermel, oder wo du es sonst bequem finden wirst, bey ihm zu verstecken, heimlich fallen. Dann nimm einen Stein, oder sonst was, aus deiner Tasche, halt ihn neben seiner Hand, und sprich: Bey dieses Steines Kraft befehle ich, daß das Geld aus eurer Hand verschwinde, vade, geh weg. Nun sehet zu. Dann wird er meynen, der Stein habe diese Kraft gehabt. Daher nimm, indem er die Hand öffnet, zu sehen, was vorgieng, eilends das Horn aus seiner Hand, und stelle dich, als wärfest du es von dir; doch behalte es, und sprich: Vade; und darauf: Da habt ihr euer Geld wieder. Dann wird er sich wundern, und sprechen: Ich habe es nicht. Sage dann wieder zu ihm: Ihr habt es, ich weis es sicher, ihr habt es. Ist es nicht in eurer Hand? Sehet im Ermel nach, es ist einmal dort irgendwo; und wenn er's findet, wird er sich wundern.

## Wie man ein Stück Leinenband in vier Stücke zerschneiden, und mit Worten wieder ganz machen könne.

Nimm ein Stück weißes Leinenband, das aber schmal, und zwo, oder drey Ellen lang ist. Gieb es jedem, der da will, zu sehen; dann binde die beyden Ende zusammen, und nimm die eine Seite

in diese, die andere in jene Hand, so, daß der Knoten mitten auf der einen Seite zu sitzen komme, und mache etwelche Worte; drehe die eine Hand gegen dich, die andere von dir weg; so wirst du das Band einmal überschlagen. Dann halt die Ende zusammen, und wende den Daumen und Vorfinger einer jeden Hand zwischen dem Bande, und halt es damit von einander, als wie man beym Zwirne thut, wenn man ihn aufwindet, wie aus der ersten Figur zu sehen. A ist die Falte, B ist der Knoten. Auf solche Weise mache eine andere Falte, wie beym Faden C D in der zweyten Figur zu sehen. Das B bedeutet den Knoten, C die erste, A die zweyte Falte. Halt dann mit dem Daumen und Vorfinger deiner linken Hand die andere Falte, und auch den Knoten, und mit dem Daumen und Vorfinger deiner rechten Hand die erste Falte, mit C bezeichnet, und begehre dann von einem andern, daß er mit einem scharfen Messer die Kreuzfäden E D entzwey schneide; wenn es dann entzwey geschnitten ist, halt die linke Hand stille, und laß alle Ende, die du in der rechten Hand hältst, fallen: so wird man acht Ende sehen, vier oben, und vier unten, und der Faden wird dann lassen, als ob er in vier Stücke geschnitten wäre, wie bey der dritten Figur zu sehen. Dann sammle die Ende, die du aus der rechten Hand fallen ließest, in die linke Hand auf; mit den

Fin=

Fingern derselben aber mußt du die Falten immer fest halten. Hierauf stelle dich, als wolltest du mit beyden Händen alle andern Ende aufrollen, die du in der linken hältst; indeß aber zieh die zerschnittenen Stücke, derer drey sind, als zwey bey A, und eines bey B, (Fig. III.) heraus, wickle und rolle sie zusammen, wie eine kleine Kugel, und verbirg sie zwischen deinen Fingern in der linken, mache einige Sprüche, gieb diesen verwirrten Haufen mit der rechten einem von der Gesellschaft, laß ihn selben fest halten, und sprich: Cito, cito fiat coniunctio. Dann laß sie darauf sehen, und indem sie so eifrig sind, den Ausgang zu erfahren; kannst du mit Behändigkeit die Rolle der vier Ende in die Tasche stecken: so wird man meynen, daß er durch der Wörter Kraft ganz gemacht sey. Das ist ein hübsches Stückchen, das viele, ja fast alle, übertrift.

## Einen starken Knoten in einem Schnupftuche schlagen, und mit etlichen Worten denselben wieder auflösen.

Mache einen losen Knoten von zweyen Enden des Schnupftuches, stelle dich, als zögest du ihn sehr fest zusammen; und indem halt das Uebrige des Schnupftuches nahe an den Knoten in der rechten Hand, und zieh das Gegentheil mit der linken, nämlich die Ecke des Theiles, den du mit der rech-

rechten hältst. Dann lege den Knoten behende zusammen, welcher noch ein wenig locker ist, und mit der rechten Hand zieh das Schnupftuch, als wär' es ein wirklicher Knoten. Und daß es auch um so wahrscheinlicher werde: so ersuche jemand, daß er das Ende ziehe, das du in der linken Hand hältst. Indeß mußt du entgegengesetzte Ende fest mit der rechten halten, und zwar den Knoten mit den Vorfingern und Daumen. Den untersten Theil des Schnupftuches aber mußt du mit den andern Fingern also halten, als wenn du einen Zaum hieltest, und den Knoten des Zaumes mit einer Hand aufschöbest, damit die Riemen desto länger werden. Wenn nun dieß alles geschehen, lege dein Schnupftuch über den Knoten mit der linken Hand; und indem du es hast, mußt du geschwinde den Knoten des Schnupftuches von einander ziehen, und also lösen. Ist nun das Schnupftuch dergestalt über den Knoten gelegt; so übergieb ihn einem, daß er ihn fest halte. Bald hernach kannst du, wie gewöhnlich, die Worte sprechen: Hocus Pocus. Darauf nimm dein Schnupftuch, und schüttle es; so wird es geschwinde losgehen.

## Wie man runde Steine, oder rundgedrehete hölzerne Knöpfe von einem Faden herabbringen könne, obgleich die Ende desselben von einem andern festgehalten werden.

Nimm zween Fäden, oder zwey kleine Schnürchen, ein jedes zween Fuß lang, lege sie doppelt und gerade so, daß vier Ende daraus werden. Dann nimm drey grosse runde Steine, davon einer ein größers Loch haben muß, als der andere. Hierauf nimm den Stein mit dem größten Loche, und stecke die beyden mittelsten Fäden in das Loch des größten Steines, welches am beßten geschehen kann, wenn du einen Faden fest um den andern umher wickelst. Darauf zieh den mittelsten Stein auf den so gedoppelten Faden: so werden die Steine scheinen, als wären sie über die beyden Fäden gezogen, ohne Zertheilung: denn wenn du in beyden Händen beyde Ende der Fäden fest hältst, magst du sie ziehen, wie du willst: so werden die Zuschauer nicht merken können, daß ein Betrug darunter verborgen sey. Dann mußt du dich stellen, als wenn du diese Steine fester verwahren oder binden wollest auf dem Faden, und indeß mache einen halben Knoten mit einem der Ende an beyden Seiten, welches einzig und allein deßwegen geschieht, daß, wenn die Steine hinweggenom-

nommen sind, die Fäden so wieder gesehen werden mögen, wie die Zuschauer vielleicht meynen, daß sie vorhin waren. Wenn du nun den halben Knoten gemacht hast, den du auf allerley Art machen kannst, daß kein doppelter Knoten daraus werde, mußt du einem unter den Zusehern die vier Ende dieser beyden Fäden hübsch ordentlich, als zwey Ende in die rechte, und dann auch zwey in die linke Hand geben. Dann kannst du eine Wette vorschlagen: mache deinen Spruch, und während dem zieh die Steine allmählig herab. Gehst du hiemit ein bischen fein um, und läßt du den, der die Fäden hält, die beyden Ende ziehen; so werden die beyden Fäden hübsch eben zu liegen kommen, und die runden Steine werden das Ansehen haben, als kämen sie durch die Fäden herab.

## Einem ein Schloß an den Mund zu schlagen.

Hiezu mußt du ein besonders Schloß haben. Die eine Seite des Bogens A muß fest stehen, die andere B muß ans Schloß gehänget seyn, wie am E zu sehen, und zwar, daß sie leicht hin und her bewegt werden könne. Diese Seite des Bogens muß ein Kniebchen haben, wie der Buchstabe C anzeigt, das füglich in das Schloß gehe, und muß zwo Scharten haben, die innwendig ausgefeilt, und so gemacht seyn müssen, daß derer eine die beyden Seiten des zusammen geschlossenen Bogens

zu

zu oberst so fest zusammen halte, als immer möglich ist. Die andere Scharte diene dazu, daß sie die benannten Theile des Bogens in einer solchen proportionirten Distanz oder Weite von einander halte, daß, wenn das Schloß dem Kinne angelegt wird, es weder zu hart klemme, noch zu locker halte. Laß dir aber auch einen Schlüßel machen, der sich schicke, es aufzuschließen, wie der Buchstabe D anzeigt. Endlich laß an den Bogen verschiedene Scharten feilen, daß man am Schloße nicht kennen möge, wann es zugemacht ist, und wo die Theilung sey. Nach dieser Figur und Beschreibung kann man ein solches Schloß machen lassen. Willst du dieß nun ausführen, mußt du einen bekommen, dem du ein Gebiß ins Maul zwischen die Zähne legen kannst, mit dem Vorgeben, du wollest das Gebiß *) aus dem Munde verschwinden machen, und zwar durch Kraft etlicher Worte. Nachdem du ihm dann also das Gebiß wirst angelegt haben: so kannst du ihm das Schloß, das du heimlich in der Hand halten mußt, indem du den vordersten Finger über das Kniebchen C legst, in Eile an den linken Backen anschließen; und dieß kann geschehen, wenn du jenes mit selbem Finger niederdrückest, und einige Kratzfüsse und Verbeugun-

*) Zu diesem Gebiße kann man ein Stük Silbergeld von beliebiger Größe gebrauchen, und in die Quere zwischen den Zähnen setzen.

gungen machest. Hat nun das Schloß eine Weile gehangen; so zieh den Schlüßel hervor, und schließ wieder auf. Schließ es aber geschwinde wieder zu, so wird es das Ansehen haben, als wär' es ein rechtes Schloß, besonders, wenn es vorhin niemand gesehen hat.

## Eyer auf einem Stecken tanzen zu machen.

Du mußt einen ziemlich dicken, und etwa drey Ellen langen Stecken haben, wovon drey Theile ausgehöhlt sind, der vierte aber nicht, welcher der Handgriff seyn muß. Zur Seite, und am Ende der ausgehöhlten Theile des Steckens muß von oben bis an den Handgriff ein Loch gemacht seyn, daß man ein Hölzchen der Länge eines Eyes darein stecken kann, und damit ist es fertig. Hierauf nimm diesen Stecken, lege den Handgriff an deine rechte Lende, und mit der rechten Hand halt den Stecken nahe am Anfange, wo er ausgehöhlt ist. Dann lege ein Ey in die Rinne des hohlen Steckens, drehe dich herum, und schiebe indeß das Hölzchen in die Höhe, und laß es wieder niedersinken; aber daß allezeit die Rinne, oder das Ausgehöhlte, oben bleibe: so wird dann das Ey von einem Ende zum andern rollen, und doch nicht herausfallen. Auf diese Manier kann man zwey oder drey Eyer hinter einander gleichsam tanzen machen.

## Einen Faden zu zerschneiden, und zu verbrennen, und doch mit der Asche den Faden wieder ganz zu machen.

Nimm zween Zwirnsfäden, oder kleine Bändchen, jedes einen Schuh lang. Rolle eines derselben rund auf, welches dann so groß seyn wird, als eine Erbse; verbirg dieselbe zwischen dem Daumen und Vorfinger. Nimm dann den andern Faden, und halt ihn in der Länge zwischen dem Daumen und Vorfinger einer jeden Hand; aber das so zierlich, wie ein Frauenzimmer, wenn es ein Leckerbißchen aufnimmt. Hierauf laß jemand den Faden mitten durchschneiden; und nach diesem setze die Spitzen der beyden Daumen zusamm, und damit kannst du ohne Verdacht das Stückchen von dem Faden, das du in deiner Hand hältst, gleichsam, ohne die Daumen oder Finger aufzuthun, in die andere Hand nehmen. Hierauf halt die beyden Stücke eben so, wie vorhin, ehe sie zerschnitten worden; laß diese beyden auch mit entzwey schneiden, und füge eben, wie zuvor, die Hände zusammen, daß du die zerschnittenen Stücke wieder so fassen könnest, daß sie eben so in der Mitte können zerschnitten werden. Dieß treib nun so lange fort, bis sie ganz kurz sind. Rolle hernach alle diese Stückchen zusammen, und stecke diese Rolle mit einem Messer ans Licht, worein du sie so lange

halten

halten kannst, bis sie zur Asche verbrannt ist. Dann zieh das Messer zurück, lege es auf den Tisch, und füge hierauf beyde Daumen und Vorfinger zusammen, und stelle dich, als bemühtest du dich, die Asche zu zerreiben, bis daß dein Faden sich erneuere. Inzwischen aber mache einige Sprüche, und zieh den Faden in die Länge, den du die ganze Zeit über zwischen dem Vorfinger und Daumen verborgen hieltest, und sprich: Hocus Pocus, ihr Herren! die Asche ist zerrieben, und der Faden ist hier aufs neue wieder ganz unversehrt.

## Ein zerschnittenes Band durch Blasen wieder ganz zu machen.

Du mußt nebst dem Stückchen Bande, das zerschnitten werden soll, ein anders Stückchen von gleicher Art zwischen dem Daumen und Vorfinger heimlich verwahrt haben; dasjenige Band aber, das du öffentlich herzeigest, daß man es zerschneide, zieh zu verschiedenen malen (vor dem andern, das du verborgen hast) hervor, bis es ganz zerschnitten ist. Hierauf sprich, wie gewöhnlich: Hocus Pocus, bey meiner Gewalt und Erfahrenheit gebiethe ich, daß dieß zerschnittene Band wieder ganz werde. Dann blase daran, zerreibe es (indeß zieh behende das andere Band hervor) und sage: Cito, cito coniungatur. Ihr Herren! sehet,

sehet, durch meinen Athem ist dieß so oft zerschnittene Band wieder ganz geworden; ja es hat sich in meiner Hand wieder eingefunden.

## Feuer aus dem Munde zu blasen.

Diese Kunst besteht darinn, daß man ein wenig Flachs oder Hanf aufrolle. Wenn dieß geschehen, fodere man eine Pfeife mit Toback, zünde sie an, und thue einen oder zween Züge durch die Pfeife, die voran mit dem Ende des aufgerollten Flachses, den du heimlich in der Hand haben kannst, zugestopft werden muß. Uebergieb dann einem die Pfeife, und bringe unvermerkt die Rolle in den Mund, blas hernach gemächlich: so wird gleichsam Feuer und Rauch aus deinem Munde kommen, welches du so lange wirst thun können, je mehr du Flachs hineinsteckest.

## Wie man einem Menschen gleichsam das Haupt abhauen könne, welches die Enthauptung Johannis genannt wird.

Zu diesem Stücke ist ein Tisch mit zweyen ziemlich weiten Löchern gegen das Ende des Tisches, nebst einer besondern Decke, den Tisch zu bedecken, nöthig. Die Decke muß rund umher bis an den Boden reichen; auch müssen zwey Löcher darinn seyn, wie auch in dem Tische, und zwar so, daß

sie mit denen im Tische ganz übereinkommen. Auch sollen diese Löcher, so wie der Tisch, in zween Theile zerlegt werden können. Nach dieser Zubereitung mußt du zween Knaben haben; der eine muß mit dem Bauche auf dem Tische liegen, und sein Haupt durch das eine Loch des Tisches, wie auch durch das Loch der Tischdecke, hineinstecken. Der andere Knabe muß unter dem Tische sitzen, und sein Haupt durch das andere Loch hervorstecken. Hierauf lege ihm eine Schüßel, die man in zween Theile muß zertheilen können, um den Hals, oder um das Haupt; damit es aber desto gefährlicher scheine, kannst du um des Knaben rechten oder natürlichen Hals einen hölzernen Hals mit etlichen Löchern machen, als wenn es Adern wären, und mit Lämmerblut bestreichen. Du mußt auch in die Schüßel ein wenig Blut giessen, und ein Stück Leder darein legen. Ferner nimm ein Feuerfaß mit Kohlen, streue auf dieselben etwas Schwefel, und setze es dann vor das Haupt des Knaben. Dieser Schwefeldampf wird das Haupt ganz blaßscheinend machen, als wäre es ein wirklicher Todtenkopf, der vom Körper geschieden ist. Inzwischen kann der Knabe Luft schöpfen, etwa ein = zweymal, daß es um so artiger ausfalle.

Aus

## Aus Einem Gesichte viele Gesichter zu machen.

Dieses Stück muß mit einem besonders dazu verfertigten Spiegel verrichtet werden. Die Figur und Art, dieß zu bewerkstelligen, wird folgendermassen beschrieben. Erstlich mache einen Ring von Holz, Horn, u. d. gl. so groß und rund, als ein halber, und eines Vierteldaumens dick. In diesem Ringe muß innerhalb der Ründung ein Boden von Holz oder Meßing befestigt seyn, darinn hübsch ordentlich kleine Löcher, so groß als Erbsen oder Wicken, lege auf der einen Seite des Bodens ein Stück Krystallenglas, und mache es am Boden des Ringes recht fest; darauf nimm ein oder zwo Unzen Quecksilber, thue ein wenig Salz dazu, und rühre es wohl untereinander: hernach gieß auch ein wenig Weineßig dazu, mische und rühre wieder alles wohl mit einem Stäbchen Holz unter einander, laß dann den Eßig wieder davon ablaufen, und wasch auch mit warmem Wasser das Salz wieder heraus; thue dann das Quecksilber in ein Stück weisses Leder, bind es stark zusammen, und drücke es in eine irdene Schale durch: so wird es rein und klar seyn. Darauf bedecke den Boden des Ringes mit dem also zubereiteten Quecksilber; auf dieses lege wieder ein Stück Krystallglas, das sich dazu schickt; hernach beschmiere

die Seite des Ringes, daß das Quecksilber nicht wieder herauslaufe; und also ist es fertig, wozu denn die vorherstehende Figur auch gute Anleitung geben wird, da A die eine Seite des Ringes ist, welche den Zuschauern nur ein einfaches Gesicht darstellt, und B die andere Seite, die der Zuseher Gesicht so vielmal vermehrt, als Löcher in dem Boden desselben Ringes sich befinden. Die Uebung dessen wird sich selbst am besten lehren.

## Eis brinnen zu machen.

Ein Licht vom gestossenen Schwefel und Kohlen gemacht, mit Papier überzogen, und zur Winterszeit, wenn es zu gefrieren beginnt, unter die Dachtraufe gestellt, daß es ganz mit Eise bedeckt werde. Ein solches nimm dann, und sprich: Ihr Herren! solche Lichter braucht man, wo man kein Unschlitt bekommen kann; zünde es an, und sage: Bey meiner Macht und Kraft befehle ich, daß auch am Eise die Flamme ihre Kraft beweise; worauf dann das Licht mit größter Bewunderung zu brinnen anfangen wird.

## Feuer ohne Schaden mit den Händen anzugreifen.

Nimm gestossene Eibischwurzel, und das Weiße von einem Eye, mische es wohl unter einander,

und

und bestreich deine Hände damit; darnach streue auch auf selbe fein gestossenen Alaun; und so wirst du ohne Schaden das Feuer anfühlen können: wenn du nun deine Hände dergestalt bestrichen hast; so sprich: Hocus Pocus, bey meiner Gewalt und Erfahrenheit befehle ich, daß das Feuer, das ich itzt angreife, meine Hände nicht verletze; und wenn man dieß nun sehen wird; so muß es gewiß grosse Verwunderung erregen.

## Feuer ohne Schaden zu essen.

Kannst du nun das Feuer ohne Gefahr anrühren; so stecke auch öffentlich einige glühende Kohlen in den Mund; du mußt aber zuvor, aber unvermerkt, eine ziemliche Menge Speichel im Munde gesammelt haben, daß du das Feuer stracks im Munde tödten könnest. Inzwischen aber vergiß nicht, deine gewöhnlichen Worte hervorzubringen; dann werden die Unwissenden sich billig darüber verwundern müssen.

## Geld, oder dergleichen, das man ohne Erlaubniß des Besitzers entlehnet, in Stein, oder sonst etwas zu verwandeln.

Du mußt ein doppeltes Kleid anhaben, worinn in jedem eine heimliche Tasche ist, mit dem Unterschiede, daß der einen Loch aufwärts, der andern

aber abwärts gemacht ist. In der nun, deren Loch abwärts geht, verbirg so viele Steine, als dir beliebt; dann laß dir nach Gelegenheit von einem unter den Gegenwärtigen öffentlich etwas Geld, oder dergleichen leihen, und stecke es geschwinde in den unter deinem Kleide angenähten Beutel, dessen Loch aufwärts geht; stelle dich darauf, als wolltest du dich mit dem empfangenen Gelde eilends davon machen; weßwegen man dich ohne Zweifel verfolgen wird; und wenn man dich nun erhascht hat: so behalte das Geld in dem einen heimlichen Beutel; aus dem andern aber laß geschwind die Steine fallen, und sprich: Hocus Pocus, was wollet ihr haben? Sehet, da liegts, was ich von euch zu entlehnen dachte, was wollet ihr mehr? Es ist bey mir wider Vermuthen in diese Steine verwandelt worden. Auf diese Art kannst du, bist du anders in keiner ungeschliffenen Gesellschaft, ein und anders gar artig entwenden; nur mußt du Redlichkeit genug besitzen, es demjenigen freywillig, und gern wieder zurück zu stellen, dem es gehört.

## Die Haut sich selbst ohne grossem Schmerzen durchzustechen.

Drücke zu oberst deinem Arme, oder auch an deinem Ohre, so viel möglich, mit den Fingern, nimm darauf öffentlich eine Nadel, und stich

dieselbe entweder durch den Arm, oder das Ohrläppchen; welches dann ohne einigem, oder doch nur mit geringem, Schmerzen geschehen wird. Durch das starcke Drücken wird der Theil, den man durchstechen will, heftig entzündet; und die erzwungene Hitze verhindert, den sonst wohl merklichen Schmerzen zu empfinden.

## Ein Stück Geld wegzuwerfen, und dasselbe in eines andern Schiebsack, Beutel oder sonst wieder zu finden.

Weil der Taschenspieler nicht immer alles allein verrichten kann: so muß er sich manchmal mit gewissen Personen heimlich verstehen, und sich über sein Vorhaben mit ihnen zuvor verabreden. Doch sollen sie sich, wo möglich, so fremd anstellen, als hätten sie sich nie gesehen, um allen Argwohn und Verdacht zu vermeiden. Folgende Paar Stücke werden die Sache mehr aufklären. Zieh öffentlich ein Stück Geld aus deiner Tasche, mache ein beliebiges Zeichen darauf, und stelle dich dann, als wärfest du es weg; behalt es aber in deiner Hand. Hierauf fodere unverzagt das unter dem Scheine weggeworfene Geld von demjenigen, mit dem du insgeheim verstanden bist, und sprich: Mein Herr! Sie haben mein Geld in Ihrem Sacke (oder wo er es sonst ihrer Verabredung nach hingesteckt hat). Doch merke, das Geld, das er ver=

verborgen hält, muß deinem in allem gleich seyn. Um mehr Verwunderung zu erwecken, muß der, den du des Geldes wegen ansprichst, sich sehr widerspänstig stellen, und dich fragen: wie er wohl zu deinem Gelde gekommen seyn sollte? Doch fodere es immer heftiger, und ungestümer, und laß nicht ab, bis er nach vielem Suchen dir das gezeichnete Geld wieder darreiche. Er muß sich dann höchlich verwundern, wie es zu ihm gekommen sey. Die andern aber werden gar nicht begreifen können, wie du das Geld so unvermerkt dahin gebracht hättest.

## Wie man aus dem Schalle eines auf den Tisch geworfenen Rechenpfennings, oder dergleichen wissen könne, welche Seite aufwärts, und welche unten liege.

Reiche einem von den Zuschauern, mit dem du ein heimliches Verständniß hast, einen Pfenning dar, und versprich, daß du, wenn er den Pfenning auf den Tisch geworfen, durch deine Kunst, auch wohl in deiner Abwesenheit, oder bloß aus dem Schalle, wissen wolltest, welche Seite oben, und welche unten auf dem Tische liege. Wenn nun der, der den Pfenning auf den Tisch geworfen, gleichsam aus Neugier den geworfenen Pfenning, ob er ihn gleich mit der Hand bedeckt, eilends anschaut: so wird er dem Vertrage gemäß, doch

unvermerkt, oder mit der andern Hand, oder auch mit den Augen, dir heimliche Zeichen ertheilen.

Auf gleiche Weise kannst du auch durch Hilfe eines andern wissen, was einer z. B. für Geld im Beutel, oder in seinem Sacke habe, wenn du es gleich nicht gesehen hast. Denn wird es gleich nur in deiner Abwesenheit dem andern, mit dem du in heimlichem Verständniße stehst, gezeigt: so wirst du es auch bald wissen können, wenn du nämlich mit dem rechten Auge von ihm erinnert wirst, daß es z. B. grosses Geld, als Reichsthaler, oder dergleichen sey, oder mit dem linken, daß es nur kleinere und geringere Münze sey.

Inzwischen kann man ein Stück Geld wegwerfen, und solches unter der Thürschwelle, oder sonst wo wieder finden. Man kann auch ein Stück Geld von einem Orte zum andern, besonders zur Abendszeit, gleichsam wandern machen, wenn es nämlich behende an einem Härchen festgemacht ist; welches Härchen nachher von einem deiner Mitverstandnen geleitet werden muß; daß es also das Ansehen habe, als ob das Geld der Hand gehorsam nacheilte.

## Frösche unversehens in ein Zimmer zu machen.

Wenn jemand aus der Gauckeltasche vor hohen

Personen unversehens eine ungewöhnliche Vorstellung machen will; so ist wohl eine der artigsten, Frösche in das Zimmer zu bringen. Um dieß zu bewerkstelligen, nimmt man einen leinenen Sack, thut so viel Frösche darein, als man kann, und will, und hängt sie unter seinen Rock. Wenn man nun sein Hocus Pocus eine ziemliche Weile gespielet; so läßt man die Frösche unversehens über das Zimmer hinhüpfen, in welchem die Zuschauer sich befinden: so werden sie dann erschrecken, und die meisten sich hiebey eine kleine Hexerey einbilden. Man muß aber den Sack so nähen, daß selber mit einem feinen Faden, den man mit den Nägeln zerreißen, und allmählig herausziehen kann, fest gemacht sey: worauf dann die Nat sich auseinander giebt, und die Frösche hervorspringen. Oder es kann auch jemand die Frösche in eine Schachtel thun, und sie in die weite Hose schieben, die die Taschenspieler gemeiniglich tragen, dann gemächlich das Hosenband samt der Schachtel unvermerkt öffnen, und den Fröschen durch die Hose den freyen Lauf gestatten; die dann unter die Tafel, an der man sitzt, spazieren, und über das Zimmer hin marschiren werden. Diese Unterhaltung ward einst in Gegenwart des Königs von Spanien gemacht, worüber sich die spanischen Damen ungemein entsetzt hatten: und der Taschenspieler würde als ein Zauberer in grosse Lebensgefahr gerathen seyn, wenn er seine Kunst nicht geoffenbart hätte.

# Kunststücke mit Eyern.

## Das Eyerlegen der Hühner zu befördern.

Man giebt ihnen Hasenlorbeere, oder Hasendreck, fein zerrieben, und in nasse Kleyen gestreut, und untermengt, zu essen; so legen sie wohl, giebt man es ihnen aber zwey- oder dreymal, so legen sie sich zu tode.

## Grosse und kleine Eyer zu machen.

Es scheint dieß einer vollkommenen Hexerey zu gleichen; in der That aber ist's nichts weniger; wie aus der Beschreibung erhellen wird. Man nimmt etliche Eyer, so viel belieben, thut aus allen den Dotter heraus, und bringt ihn auf einen Haufen, bindet ihn darauf, wie einen runden Ball, in einer Blase zusammen, steckt es in ein siedendes Wasser, und läßt den Dotter also gerinnen. Ferner nimmt man all das Weiße von den Eyern, bringt es eben so in eine Blase, und legt den zerronnenen Dotter mitten darein, bindet es darauf wieder in einen runden Ball fest zusammen, und läßt es gleichfalls zerrinnen. Hiedurch bekömmt man ein vollkommenes Ey, doch ohne Schale. Dann nimmt man die Eyerschalen, wäscht sie sauber und rein ab, trocknet sie, stampft sie, und

läßt sie einige Tage in scharfem Weineßig liegen, macht hernach einen Brey davon, und streicht mit einem Pinsel das gemachte Weiße in Form eines Eyes damit, und legt es dann in kaltes Wasser, so bekömmt es davon eine vollkommene harte Eyerschale, und man sieht also von selbst ein, daß es nicht schwer sey, auf diese Art sowohl grosse als kleine Eyer zu machen.

## Eyer von der Größe eines Menschenkopfes zu machen.

Man nimmt zehn Eyerklar, und so viel Dotter, mischt die Dotter leicht untereinander, thut sie in eine runde Blase, verbindet und kocht sie in einem Topfe mit Wasser, bis sie hart werden. Dann nimmt man sie wieder heraus, thut die Eyerklar dazu, also, daß der Dotter in der Mitte liegt, kocht es wieder, bis das Klar auch hart wird; so hat man ein Ey ohne Schale: dann nimmt man Eyerschalen, wascht und säubert sie wohl, stößt sie klein zu Pulver, legt sie in einen destillirten Eßig, bis sie weich werden, machet eine Salbe daraus, und bestreicht das harte Ey mit einem Pinsel, legt es hierauf in kaltes Wasser: so wird die Schale hart, und das Ey gleich einem natürlichen Eye.

## Eyer ohne Hühner auszubrüten.

Nehmet etliche Eyer, und leget sie in warmen Pferdmist, nehmet alle sechs Tage frischen Mist, damit die Eyer beständig warm liegen, kehret und wendet sie fleißig um; so werden endlich junge Hühnerchen herauskommen. Es ist aber besondere Vorsicht nöthig, wenn es gerathen soll.

## Drey Mandel, oder fünf und vierzig Eyer, und noch mehr, auf Eine Mahlzeit zu essen.

Wenn man dieses leisten, und gern eine Wette gewinnen will; so nehme man die bestimmte Zahl der Eyer, die man sich anheischig gemacht hat, zu essen, schäle sie, und hacke sie mit einem Hackmesser auf das kleinste, setze dann Butter in einem Tiegel zum Feuer, laß sie recht heiß werden, thue dann die gehackten Eyer hinein, rühre sie stets um, und laß sie wohl braten; so fallen sie zusammen, und es wird ein kleines, aber wohlschmeckendes, Gerücht daraus, daß man sie nicht nur bezwingen, sondern auch bey noch gutem Appetite nach mehrern verlangen kann.

## Eyer so hart, als einen Stein zu machen.

Leget sie fünf Tage in Eßig, thut sie hernach heraus, und leget sie einen Monath lang in Salz, so wird diese Kunst bewährt.

Harte

## Harte Eyer wieder weich zu machen.

Schneidet oben das runde Plätzchen vom Eye herab, wenn es noch warm ist, und wenn es zu hart gesotten ist, thut ein wenig Mayenschmalz darein, und das abgeschnittene Plätzchen wieder darauf, schüttelt es ein wenig, so wird es wieder weich.

## Daß sich die Eyer beym Feuer einander schlagen.

Man nimmt nach Belieben etliche Eyer, macht sie an der Spitze auf, und läßt ein wenig herauslaufen; thut dann in ein jedes ein wenig Quecksilber, verschmiert die Löcher mit Talk, und bringt sie zum Feuer, so wird man eine lustige Unterhaltung zu sehen haben.

## Eyer auf dem Tische während der Mahlzeit zu sieden und zu braten.

Man gieße Spiritum vini in eine Schüßel, zünde ihn an, und schlage Eyer darein, so braten sie.

## Eyer in der Hand zu sieden.

Man muß zu dem Ende ein Loch in ein Ey machen, und ein wenig Weißes heraus thun. An

dessen

dessen Statt gießt man guten starken Brandwein darein, und kehrt das Loch in der Hand um; nachdem man es eine kleine Zeit gehalten hat, wird es so, daß man es essen kann.

## Ein Ey auf dem Kopfe zu sieden.

Man nimmt ein frisch neugebackenes Brod, sobald es aus dem Ofen kömmt, schneidet oben ein Loch darein, das ohngefähr so groß ist, daß das Ey darinn liegen kann. In dieses Loch steckt man das Ey, deckt es oben mit dem Stücke Brod, das vom Laibe abgeschnitten worden, wieder zu, hält das Brod, mit einem Tischtuche umwickelt, über den Kopf, so wird das Ey bald sieden, daß man es genießen kann.

## Eyer in kaltem Wasser zu sieden.

Will man Eyer in kaltem Wasser sieden; so muß man sie in einen Topf thun, und kaltes Wasser darüber gießen; hernach muß man ungelöschten Kalk in den Topf thun, und zudecken; so werden die Eyer bald anfangen zu sieden, daß man sie essen kann.

## Eyerschmalz in einer papiernen Pfanne zu machen.

Man mach aus Papier eine viereckigte Pfanne,

und

und schmiere sie innwendig wohl mit Schmalz; dann lasse man anders Schmalz darinn zergehen, und schlage nach Belieben Eyer darein: hernach lege man über eine Kohl- oder Glutpfanne drey Messer, oder andere unverbrennliche Instrumente, die papierne Pfanne darauf zu setzen, und rühre die Eyer in dem Schmalze fleißig um, damit es nicht anbrenne: so wird man seine Absicht mit Vergnügen erfüllt sehen.

## Ein Ey auf eine Wiese zu werfen, daß es nicht zerbreche.

Man macht die rechte Hand etwas hohl, legt das Ey der Länge der Hand nach in die Höhlung, daß die Spitze gegen die Finger komme, biegt und legt den Mittelfinger darauf, wirft also von unten her das Ey, und dreht es in die Höhe. Weil nun das Ey wegen diesem Umdrehen auf eine Spitze fällt, wo es sehr stark ist; so zerbricht es nicht, es falle dann auf ein Holz, Stein, oder anders hartes Ding, darauf es zerspringen muß.

## Daß sich ein Ey von selbst auf einem Tische hin und her bewege.

Man blase ein Ey ganz aus, daß keine Materie darinn bleibe, lasse einen Blutigel in das Ey laufen, vermache die Löcherchen mit weissem Wachse.

Weil

Weil nun der Igel keine frische Luft schöpfen kann, wird er sich, bis er umkömmt, eine geraume Zeit in dem Eye hin und her bewegen, und also mit Verwunderung der Zuschauer das Ey auf dem Tische hin und her treiben.

## Daß ein Ey auf dem Tische aufrecht stehe.

Man nimmt ein Ey, zerrüttelt es etwa eine Viertelstunde lang in der Hand, so lange nämlich, bis dessen Dotter zerfälet und vermischt wird. Hierauf weiset man es, nachdem man dieß insgeheim gethan hat, den Zuschauern, setzt es auf einem glatten Tische auf die Spitze nieder, und wiegt es so lange mit beyden Händen bald da, bald dort hin, bis es endlich stille steht. Oder man kann es auch auf folgende Art machen: Wenn man z. B. in einer Gesellschaft ist, und kann etliche Eyer bekommen, so lasse man alle, die in der Gesellschaft sind, es versuchen, ob sie ein Ey auf der Spitze auf dem Tische aufrecht stellen können, man sage, man wolle ihnen eine halbe Stunde Zeit lassen, es zu versuchen, und sich zu bedenken. Inzwischen verfüge man sich in ein anders Zimmer, steche in ein Ey oben und unten zwey kleine Löcher, und blase das Ey aus. Wenn dieß geschehen, lasse man etwas geschmolzenes Bley hinein, und mache die Löcher derselben wieder fein zu, daß man es nicht merke; so wird das Ey auf der schweren

Spitze, wo sich das Bley hingesetzt hat, stehen bleiben. Man kann auch statt des Bleyes nur eine halbe Unze Quecksilber nehmen, weil das Bley zum Schmelzen zu viele Zeit erfodern möchte; so wird man doch seinen Endzweck eben so gut erreichen.

## Daß in einem Eye Feuerflammen entstehen.

Man nimmt ein Ey, und bringt durch ein kleines Löchchen das Weiße und den Dotter heraus; trocknet es an der Sonne, und füllt es mit Schwefel, Salpeter und ungelöschtem Kalke, von jedem gleichviel in beliebiger Quantität, machet das Löchchen wieder so gut, als möglich, zu, und wirft es in einen Fluß; so wird darinn eine Flamme entstehen.

## Heimlich in ein Ey ein langes Pferdhaar zu bringen.

Man sticht mit einer feinen Nadel etwa an der Spitze, oder auch unten, ein Löchchen durch die Schale und das innere Häutchen des Eyes, und treibt durch selbes nach und nach ein langes Pferdhaar hinein, stopft darauf das Löchchen mit etwas Kreide zu, und läßt das Ey sieden: so wird der, dem ein solches Ey vorgelegt wird, zu seiner äußersten Verwunderung ein langes Pferdhaar darinn finden.

Ein

## Ein Ey in eine enghalsigte Flasche zu bringen.

Dieses Kunststück, das Unwissenden unglaublich, und ein Hexe-Ey zu seyn scheint, wird auf folgende leichte Art gemacht: Man legt das Ey so lange in scharfen Weineßig, bis es so weich geworden, als ein Teig; dann wiegelt man es in die Länge, und zwar so dünn, bis es durch den engen Hals des Glases, darein es kommen soll, füglich gebracht werden kann. Wenn es nun aber in das Glas auf diese Art gebracht worden, so gießt man kaltes Wasser darauf: so bekömmt das Ey wieder seine vorige, gewöhnliche Form und Gestalt. Denn der Weineßig macht die Schale weich, daß das Ey in der Länge gewiegelt, oder gezogen werden kann; das Wasser aber erhärtet es, daß es sich wieder zusammen ziehe.

## Daß ein Pferd ordentliche Hühnereyer lege.

Wenn man jemand bereden wollte, daß man ein Pferd habe, das Hühnereyer legte: so gehe man zuvor hin, und nehme drey oder vier Hühnereyer, schmiere dieselbe mit eingesalzner Butter oder Baumöl, daß sie hübsch glatt werden, und stecke sie dem Pferde in den Hintern so tief, als man kommen kann. Es muß das spitzige Ende der Eyer immer vorangehen; so treibt eines das andere fort,

und gehen ganz sanft hinein, ohne dem Pferde den geringsten Schaden zu thun. Wenn dieß geschehen, stelle man eine Wette an, daß das Pferd jtzt Hühnereyer legen würde. Es wird auch nicht lange anstehen, so wird eines nach dem andern von dem Pferde fallen, und wird nicht anders anzusehen seyn, als legte das Pferd die Eyer. Damit die Eyer nicht zerbrechen, darf man dem Pferde nur hinten dickes Stroh unterlegen: so kann man dann dem, mit dem man die Wette angestellt hat, die Eyer selbst, zu seiner Ueberzeugung, in die Hand geben.

## Eyer, die an der Zahl ungleich sind, werden von dreyen Personen in gleichem Werthe verkauft.

Man setze, drey Personen tragen Eyer zum Markte: die eine habe 10, die andere 30, die dritte 50 Eyer; und jede verkaufe ihre Eyer 7 um einen Batzen. Da nun diese Personen zusammen kommen, hat keine mehr als die andere geldset. Wird nun gefragt, wie dieses möglich sey, so setzet, daß die Eyer jeder Person, die über die 7 übrig geblieben sind, jedes für drey Batzen bezahlt werden müssen, so wird die Aufgabe geldst seyn.

Also hat die erste gehabt 10, davon verkauft 7

für

für 1 Batzen, bleiben übrig 3; die andere hatte 30, davon verkauft 28 für 4 Batzen, bleiben übrig 2; die dritte 50, davon verkauft 49 für 7 Batzen, bleiben übrig 1. Wenn nun von den übrigen jedes 3 Batzen gekostet; so hat die erste 1 Batzen, und für die drey übrigen 9 Batzen = 10; die andere hatte 4 Batzen, und für zwey übrige 6 Batzen = 10 Batzen; die dritte aber hatte 7 Batzen, und für ein übriges 3 Batzen = 10 Batzen. Also hat jede 10 Batzen vom Markte nach Hause bringen können.

## Eyerförmige Figur mit dem gewöhnlichen Zirkel zu beschreiben.

Man wickle das Papier um eine Walze, und setze in einem beliebigen Punkte den Zirkelfuß ein, und beschreibe dann einen Zirkel. Wenn nun das Papier wieder abgerollt, und gleich ausgestreckt wird; so wird eine eyrunde Figur entstehen.

# Noch ein paar Kunststücke mit Eyern.

## In ein Ey einen Brief zu schreiben.

Machet eine Dinte von Galläpfeln, Alaun und Eßig, und schreibt damit auf die weiße Schale des Eyes, laßt es in der Sonne trocknen, und ko-

kochet nachher das Ey im Salzwasser, bis es hart wird. Dadurch werden nun alle Buchstaben auf der Schale verschwunden und hinein gedrungen seyn, also, daß der Freund, an den man es schicken will, die Schale des Eyes nur ablösen, und die Schrift lesen kann. Oder überstreichet das ganze Ey mit Wachse, und schreibet mit einem Griffel darein; erfüllet die Buchstaben mit Eßig, darinn Galläpfel gelegen, und lasset das Ey einen ganzen Tag darinn liegen, und thut hierauf das Wachs davon; derjenige, der den Brief lesen will, muß das Ey hart sieden, und abschälen; so wird er die Schrift von innen finden.

## In einem Eye einen Brief zu verbergen.

Man schreibt den Brief, und schneidet ihn in kleine, länglicht = viereckigte Riemchen, welche von hinten zu gezeichnet seyn müssen, etwa mit a, b, c, d, etc. damit sie wieder zusammen gelegt werden. Ferner bläst man ein Ey aus, und sticht ein Loch hinein, daß die Riemchen durchgehen können, und schiebt sie hinein, und macht mit weißem Kalke und Hausenblasen das Loch wieder zu. Damit man aber das Ey unter andern ohne Verdacht wegbringen könne, so wird in selbes eine trockne Materie gefüllt, die der Schwere eines Eyes gleicht, welches die Uebung bald an die Hand geben wird.

Noch

# Noch andere Schrift- und Briefstücke.

## Eine Schrift, die man nicht lesen kann, außer man zieht das Papier durchs Wasser.

Leget schönen, reinen, gestossenen Alaun in ein reines Wasser, schreibet damit mit einer reinen neuen Feder auf grobes Papier, und lasset die Schrift trocknen. Der nun das Schreiben empfängt, der ziehe es einige Male durch frisches Wasser: so wird die Schrift weiß erscheinen, die man gar deutlich, besonders gegen dem Lichte, lesen kann. Will man aber den Verdacht gänzlich vermeiden, daß etwas Geheimes in dem Briefe geschrieben sey; so schreibt man mit gemeiner Dinte noch einen andern Brief; das Geheimniß aber schreibt man mit obigem Wasser an den Rand, unten, oben, und wo man Platz findet, und verfährt nach obiger Lehre.

## Eine Schrift, die, wenn sie durch das Wasser gezogen worden, schwarz erscheine.

Thut klein gestossenen Vitriol in reines, frisches Wasser, nehmet eine neue Feder, schreibet damit, und lasset die Schrift trocknen. Will man nun die

die Schrift lesen, so muß man hiezu ein Wasser bereit halten, darinn etwa auf eine halbe Maß ein Loth zu Pulver gestossene Galläpfel vermischt worden, welches durch ein Tüchchen in ein Geschirr geseiget wird. Durch dieses bereitete Wasser zieht man den Brief, und bald wird der Brief schwarz zum Vorscheine kommen. Wenn man aber Goldglätte in Weineßig kocht, selben durch ein Tuch laufen läßt, und einen mit Limoniensaft geschriebenen Brief dadurch zieht; so werden die Buchstaben ganz milchblau erscheinen.

## Eine Schrift zu machen, die man lesen kann, wenn man sie über Kohlen oder Feuer hält.

Schreibet mit Alaun und Wasser, und lasset es trocknen; wenn die Schrift über das Feuer gehalten wird; so wird sie schwarz erscheinen. Oder schreibet mit Salarmoniak, oder mit Zwiebeln, Knoblauch, oder Limoniensaft, und haltet es über das Feuer; so wird man die Schrift gleichfalls lesen können. Oder man nimmt sehr starken Eßig, darein man Eyerweiß geschlagen, thut etwas Queckſilber darunter, und schreibt damit; der den Brief lesen will, muß ihn verbrennen. Eben dieß kann man auch mit verbranntem Papiere verrichten. Schreibet mit Eßig und Harn, lasset es trocknen; und wenn man den Brief lesen will,

muß

muß er mit verbranntem Papiere gerieben werden, so wird die Schrift zum Vorscheine kommen.

## Kartenstücke.

### Ein Kartenblatt errathen, welches jemand in den Sinn genommen.

Dieses Kunststück wird folgender Gestalt verrichtet: Man zählt ordentlich 21 Kartenblätter auf den Tisch, (es thut solches auch jede ungerade Zahl) doch nur bey sich selbst, ohne daß die Zuseher das Zählen, oder die Anzahl der Kartenblätter bemerken. Diese 21 Karten theilt man in 3 Häufchen, so, daß in jedem 7 Karten liegen. Die übrigen Blätter des Kartenspieles verwahrt man heimlich, daß die Zuseher nicht nachsehen können, wie viel Karten man zu der Kunst genommen habe; wiewohl dem ungeachtet die Kunst deßwegen noch nicht verrathen wäre. Während dem Hinzählen nun der 21 Blätter des Kartenspieles in 3 Häufchen läßt man jemand in der Kompagnie ein selbst beliebiges Blatt davon in den Sinn nehmen, und selbes wohl merken, und genau beobachten, in welchem Häufchen es liege, damit er nach dem Zählen sagen könne, in welchem Häufchen es liege. Dann legt man die drey Häufchen auf einander,

dergestalt, daß das Häufchen, in welchem die bemerkte Karte sich befindet, in der Mitte liege: nachher zählt man die Karten wieder, wie vorher, in drey Häufchen, und läßt sich die bemerkte Karte, in welchem Häufchen sie itzt liege, wieder anzeigen, und thut dieß abermal in die Mitte. Und dieß wiederholet man auf die nämliche Art und Weise auch noch zum Drittenmale. So ist denn das bemerkte Blatt ganz gewiß das mittelste unter den 21 Blättern, nämlich das eilfte, man mag nun von unten herauf, oder von oben herab zählen. Damit aber der Zuseher die Kunst nicht errathe, so muß man die Karten unter dem Tische zählen, und das mittelste Blatt, als das bemerkte, hervorziehen, und auf den Tisch legen, so wird dieß bey den Umstehenden große Verwunderung verursachen.

## Ein Kartenblatt, das aus einem deutschen Spiele gezogen, und von jemand bemerkt, alsdann wieder wohl vermischt worden, zu finden, und aufzuweisen.

Man muß zu dem Ende alle Blätter eines Kartenspieles aufrecht stellen, so, daß keine verkehrt stehe, es dienen daher zu dieser Absicht auch nur allein die deutschen Karten um der Figuren willen. Man muß sich aber auch in Acht nehmen, daß

die

die Zuschauer es nicht merken, wenn man die Karten aufrecht stellt, weil sonst die Kunst leicht verrathen werden könnte. Daher muß man sich auch in die Karten nicht sehen lassen, wenn sie bereits in Ordnung gebracht sind. Wenn nun aber die Karten rangirt sind, läßt man jemand eine Karte herausziehen, und besehen; während diesem aber dreht man das Spiel in der Hand um, und läßt das ausgezogene Blatt wieder einstecken. Hierauf mischt man das Spiel eine Zeit lang untereinander, um dadurch den Zuschauern ein Blendwerk vorzumachen. Wenn solches nach Genügen geschehen, so sucht man die ausgezogene Karte, und diejenige ist es, welche zwischen den andern verkehrt innen liegt: diese nimmt man also heraus, und legt sie den Zuschauern vor Augen. Man muß sich aber um angeführter Ursachen willen in Acht nehmen, daß niemand bey dem Nachsuchen des Blattes in die Karte sehe. Auch dieß hat man zu beobachten, daß, wenn derjenige, der eine Karte gezogen, solche von Ohngefähr umkehren sollte, man sogleich das Spiel auch wieder mit Behändigkeit umkehre, weil sonst die Karte nicht verkehrt eingesteckt würde, und man sie nicht finden könnte.

Ein

## Ein Kartenblatt, welches jemand ohngefähr aus dem Kartenspiele gezogen, in dem Spiegel zu weisen.

Dieß kömmt den Unwissenden unglaublich vor, und einige halten es für eine Zauberey, da es doch dem, der die Kunst weis, leicht ist. Man läßt einem ein Blatt aus dem Kartenspiele ziehen, und wieder hineinstecken, oder auch wohl zum Fenster hinaus werfen, und ihm solches in den Spiegel, entweder daß das Blatt darinnen stecke, oder daß man es in seiner Karte dafür halte, und desselben Figur in dem Spiegel sehen mache. Hiezu lasse man sich bei einem Kartenmacher etliche Karten machen, welche alle einerley sind, als etwa 36 Blätter Herzkönige, 36 Blätter Eichelachter rc. von diesen nehme man etliche zu sich, und stecke ein Blatt davon gegen das Spiegelglas, wende alsdann den Spiegel um, oder lege ein Blatt in ein Buch, unter einen Teppich, nachdem man Gelegenheit hat, es zu verbergen. Alsdann lasse man ein Blatt nehmen, besehen, andern weisen, und wieder in das Spiel stecken, mischen, und zählen. Man spreche etliche Worte, die Kunst zu verbergen, und sage: Nun soll das Blatt in dem Spiegel stecken, in dem Buche liegen, oder unter dem Teppiche zu finden seyn. Wo man nun sagt, da findet man die Karte, obgleich nicht eben das

Blatt,

Blatt, jedoch ein der Figur nach gleiches Blatt. Will man die Kunst öfter vorzeigen, so muß man solche Kartenspiele mehr haben, damit nicht jedesmal ein Blatt herauskomme, und der Meister zu Schanden werde. Man hat sich auch wohl vorzusehen, daß man solche Karten niemand unter die Hände kommen, noch jemand in das Spiel blicken lasse. Gleicher Gestalt muß man die übrigen hin und wieder versteckten gleichen Blätter, nach geendigtem Spiele, wissen insgeheim wieder zu sich zu prakticiren, damit sie von niemand gefunden werden. Dann, bey Wiederholung des Spieles, hat man sich zu hüten, daß man nicht an einen solchen Ort ein Blatt hinverstecke, wo schon ein anders verborgen liegt; zu dem Ende, wo man inzwischen keine Gelegenheit gefunden, die versteckten Blätter heimlich hinweg, und an derer Stelle andere hinzubringen, müssen die zu erwählenden Oerter jedesmal geändert werden. Daher ist am besten, daß dieses Stück, als ein Prinzipalstück, jederzeit zulezt auf die Bahn gebracht werde, wenn es an dem ist, daß die Gesellschaft will auseinander gehen, damit man so leicht nicht genöthiget werde, selbes zu wiederholen. Das Verstecken der Blätter aber muß schon geschehen seyn, ehe man zusammmen kömmt, und wegen den übrigen dabey vorkommenden Cautelen muß sich ein jeder selbst wohl vorsehen.

Karten=

## Kartenblatt, vorgewiesenes und wieder wohl vermischtes, aus eines Andern Tasche heraus zu ziehen.

Bereitet vorher eine Karte dergestalt, daß ihr dieselbe rings herum, bis auf zwey Briefe, sauber beschneidet, alsdann beschneidet den einen von diesen Briefen oben und unten nur, so, daß die Breite desselben Briefes grösser, als die andern Briefe, bleibt; den andern aber beschneidet an der Breite, wie die andern, so, daß nur die Länge desselben die andern übertrift. Diese zwey Briefe werdet ihr also, wenn ihr die Karte zusammen haltet, im Griffe leicht finden können. Nehmt alsdann die Karte auf die flache Hand, faßt sie bey einem dieser zwey Briefe an, und zeigt den untersten (als welcher einer von denjenigen ist, die über die andern hervorragen) der ganzen Gesellschaft, so, daß ihr ihn nicht zu sehen verlangt. Wenn sie sich selben gemerkt, so legt diesen Theil der Karte wieder auf den andern, mischet die Karten, so lange die Zuschauer wollen, und bittet einen um Erlaubniß, daß ihr die Karte in seine Rocktasche stecken dürfet, oder lasset sie ihn selbst geschwind hineinstecken. Zeigt alsdann eure Hände frey, damit die Zuschauer nicht auf die Gedanken gerathen möchten, als ob ihr diesen Brief in der Geschwindigkeit aus der Karte gezogen, und ver-

steckt

steckt hättet. Greifet dann in die Tasche, leget darinn die Karte schön zusammen, so werdet ihr den vorher gezeigten Brief leicht finden, und herausziehen können. Allen Verdacht der Zuschauer zu vermeiden, darf man zwar dieses Spiel nicht öfters als zweymal machen, weil nämlich nicht mehr Briefe, als zwey, in einer Karte bezeichnet sind. Wer es aber öfter machen will, kann sich mit mehrern dergleichen vorbereiteten Karten versehen, und in einer jeden allezeit andere Briefe beschneiden lassen.

## Kartenblatt, ausgezogenes und wieder vermischtes, zu finden.

Nimm ein ganzes Kartenblatt in die Hand, und mische es, merke aber, was das unterste Blatt für eines sey; thu das Kartenblatt unter den Tisch, und zähle davon heimlich bey dir selbst von oben herab zehn Blätter hinweg, zieh alsdann das unterste hervor, und lege es auf die eilfte Karte, und auf diese wieder die zehn hinweg gezählten Blätter; hierauf nimm das Spiel wieder hervor, zieh unten etliche Blätter hervor, und lege sie verkehrt einzeln auf den Tisch, nimm auch oben etliche Blätter hinweg, und lege sie dazu, alsdann wieder von unten, wie auch von oben; dieses aber muß behende geschehen, daß es der andere nicht merke. Du mußt aber die Blätter, so du von oben her-

abge-

abgenommen, heimlich bey dir zählen, damit du derer nicht mehr, oder nicht weniger, herabziehst, als zehn, dann ist das eilfte Blatt dasjenige, so zuerst unten gelegen, und das gemerkt worden ist. Laß alsdann jemand aus denjenigen Blättern, so du unten hervorgezogen, und oben herabgenommen, eines nehmen, und besehen, und befiehl ihm, selbes auf dasjenige zu legen, von welchem du die zehn Blätter oben weggenommen; thu dann die andern alle, so du unten hervorgezogen, auch oben herabgenommen, darauf, und mische das Kartenspiel ein wenig, jedoch so, daß du diese zwey Blätter nicht von einander trennest. Dann sieh die Karten durch von unten her, wo die Farben der Blätter sind, und wenn das Blatt kömmt, so zu allererst unten gelegen, und du gemerket hast, so ist das folgende dasjenige, welches die Person genommen und besehen hat.

## Kartenblatt, gezogenes und bemerktes, welches wieder unter das Spiel gestecket worden, zu errathen.

Man muß, ehe man sich eine Karte ziehen läßt, die unterste des ganzen Haufens unvermerkt ansehen, und bemerken. Wenn solches geschehen, und jemand eine Karte ausgezogen hat, so läßt man ihn selbe auf den Tisch legen, und legt dann den übrigen Haufen darauf. Alsdann hebt man

den

den Haufen ab, und legt ihn wieder auf, so oft als es beliebet, und als man glaubt, daß es genug sey, den Zuschauern ein Blendwerk vorzumachen. Will man nun aber in dem ganzen Haufen die ausgezogene Karte finden, und erkennen, so darf man nur die unterste, die man bemerkt hat, suchen; wenn man selbe gefunden, so ist die nächst voranliegende Karte die ausgezogene und bemerkte.

## Ein Kartenblatt ziehen zu lassen, wieder unter andere zu mengen, und hernach in einer gewissen verlangten Zahl vorzuweisen.

Ehe man sich eine Karte ziehen läßt, bemerkt man unvermerkt die unterste Karte, darauf legt man das Spiel auf die gezogene Karte, so kann man die bemerkte Karte allzeit finden, nämlich die vor der untersten nächst vorgeht, ist, die der Zuschauer bemerkt hat; (wie bey dem zweyten Exempel bewiesen worden) wenn man solchergestalt die gezogene Karte gefunden hat, so muß man solche mit Geschwindigkeit und unvermerkt etwa unter dem Tische zu unterst wieder hinbringen, fragt sodann, in welcher Zahl die ausgezogene und bemerkte Karte sich befinden soll; soll es z. B. die neunte seyn: so muß man von oben herunter acht nehmen, und auf die unterste unter dem Tische hinlegen. Hierauf nimmt man das Spiel unter

dem Tische hervor, und weiset in der neunten Zahl die ausgezogene Karte. Und so kann man die Karte in jeder verlangten Zahl weisen.

## Karte, besehene, und wieder unter die andere gesteckte, daß sie unter drey andern, unter welchen sie doch das erstemal nicht befindlich, dennoch hernach gefunden werde.

Dieß kann also geschehen: Wenn man die ausgezogene Karte gefunden, so steckt man sie zu unterst des Haufens, ohne sie den Zuschauern zu zeigen, doch so, daß sie ein wenig voraus rage; darnach steckt man vor diese noch eine andere Karte, die den übrigen Blättern in der Höhe gleich stehe, damit jenes Blatt durch dieses bedeckt sey. Hierauf kann man diese vor jener zu unterst steckende Karte, nebst dem ganzen Spiele vorzeigen, und fragen, ob diese das ausgezogene Blatt sey? Wenn man es nun verneinet, so läßt man das Kartenspiel sinken, und zieht geschwind das hervorragende rechte Blatt heraus, so das andere ist von unten her, und legt selbes, statt des vorgezeigten Blattes, verkehrt auf den Tisch nieder. Hierauf vermischt man die Karte wohl durch einander, und läßt abermal das unterste sehen, mit obiger Frage. Nach wiederholter Verneinung legt man auch dieses Blatt bey dem vorigen verkehrt auf dem Tische

nieder;

nieder; und auf izt angezeigte Weiße zeigt man dann noch ein drittes Blatt vor, und legt es zu den zwey andern hin. Schlägt man nun hierauf die drey auf dem Tische liegenden Karten um: so wird sich die ausgezogene mit Verwunderung der Zuschauer darunter finden.

## Kartenblätter, vier gleiche, welche an verschiedenen Orten unter das Spiel gesteckt worden, ohne Vermischung des Spieles zusammen zu bringen.

Bringe im Anfange, Angesichts aller Zuschauer, vier gleiche Karten beysammen, und füge sie unten an das Spiel; prakticire hernach unvermerkt mit Behendigkeit (etwa unterm Tische) zwo andere Karten zwischen die unterste, und die übrigen drey von den vier gleichen Karten, so, daß jene zwey von der untersten der vier gleichen bedeckt sey; zieh dann izt bemeldte unterste Karte hervor, dergestalt, daß die Zuschauer selbe gleichsam nur von Ohngefähr sehen, und, daß es eine von den vier gleichen sey, erkennen mögen, und lege sie oben auf das Spiel, mit den Worten: Das ist eine von den vier gleichen. Zieh noch eine (die nach der iztbesagten untersten der vier gleichen folgende, und zwischen eingesteckte erstere zwey ungleichen Karten) von unten aus, mit den Worten: Das ist die

andere, und, ohne dieselbe sehen zu lassen, stecke sie behende unten in das Spiel, eben also verfahre auch mit der dritten, als der zweyten vor den zwey ungleichen Karten, und stecke sie in eine andere Stelle des Spieles. Die Zuschauer werden indeß anders nicht vermeynen, als ob die beyden leztern zwey von den vier gleichen Blättern wären, und derer nur eines noch unten läge; da doch noch drey derselben unten beysammen sind. Heb dann das Kartenspiel ab, und setze den untern Theil auf den abgenommenen Haufen, so kommen die vier gleichen Blätter wieder zusamm, welches die Zuschauer beym Nachsuchen finden werden.

## Karten mischen, in Häuflein legen, und anzeigen, was für eine Karte bey jedem Häuflein oben liegt.

Wenn man die Karte gemischt, muß man unvermerkt das oberste Blatt besehen und merken. Dann macht man Häufchen nach Belieben, und wenn man anfangen will zu sagen, was für Karten oben auf liegen; so muß man von einem Häufchen die oberste abnehmen, und dabey diejenigen nennen, welche man sich bemerkt hat. Die abgenommene Karte besieht man, und nimmt von einem andern Häufchen diejenige weg, welche man izt bekommen hat; dann nimmt man von dem dritten Häufchen

wieder

wieder die oberste, und nennt die, so man zulezt weggenommen hat, und so von allen Häufchen, bis man endlich an das kömmt, wo diejenige Karte, die man gleich anfangs besehen und bemerkt hat, obenauf liegt, und die man nun unvermerkt in der Hand obenan stecken muß. Hernach zeigt man den Zuschauern die Karten, die man abgenommen, und von welchen man ihnen zum voraus gesagt hat, daß sie diese, und keine andre, sind.

## Kartenblätter, zwölf, so zu legen, daß man allemal vier in einer jeden Reihe zählen kann.

Nehmet zwölf Kartenblätter, leget davon neun auf den Tisch, also, daß ihr zuerst drey nach einander leget, darunter auch drey, und zuletzt wieder drey, dann gebet die übriggebliebenen drey einem, so mit am Tische sitzt, in die Hand, und sprecht: Er soll nun diese drey legen, daß man überall von beyden Seiten, beydes zur rechten und linken, sowohl auch von unten herauf, als von oben herab, viere zählen könne. Dieß aber wird keiner, als der davon Wissenschaft hat, zuwege bringen. Hernach nehmet die drey Kartenblätter, legt eines auf das erste Blatt in der obern Reihe, das andere auf das mittlere in der mittlern, und das dritte auf das letzte Blatt in der untern Rei-

he, so werden von allen Orten her vier können gezählt werden.

## Ein Kartenspiel behend und unversehen in einige Häufchen zertheilen, dergestalt, daß unten entweder gute, oder schlechte Karten nach Verlangen befindlich seyn sollen.

Hiezu muß man sich ein Kartenspiel besonders zurichten. Man beschneidet nämlich die guten oben und unten ein wenig, damit sie kürzer werden; die schlechten aber an der Seite, damit sie um etwas schmäler werden als die übrigen. Hierauf mischt man sie unter einander, hebt die Häufchen von dem der Breite nach vor sich gelegten Kartenspiele ab; wenn unten lauter gute liegen sollen. Im umgekehrten Falle aber, wenn unten lauter schlechte seyn sollen, muß solches der Länge nach geschehen. Hiebey hat man sich der Geschwindigkeit bestens zu befleißen, und zu hüten, daß niemand das Kartenspiel in die Hände bekomme, sonst wird der Betrug leicht entdeckt werden.

Ein

## Ein Kartenspiel, sechs Häufchen daraus zu machen, und zwey mit verschlossenen Augen vorgewiesene, dann vor den Anwesenden, die sie besehen, unter das Spiel gesteckte, zu finden.

Man muß die oberste oder unterste unversehens gesehen und bemerkt haben. Alsdann kann man sechs Häufchen von beliebiger Größe machen, das Häufchen, worinn die oberste oder unterste Karte befindlich, unter die andern vertheilen, dergestalt, daß beyde auf einem von den übrigen vier Häufchen zu oberst zu liegen kommen, die man alsdann den Zuschauern giebt, und sie besehen läßt.

## Karte, ausgezogene, und wieder vermischte, daß solche, wenn man das ganze Spiel gegen eine Decke, oder Balken wirft, allein hängen bleibe, die andern aber alle herunter fallen.

Man lege alle Bilder der Kartenblätter auf einerley Art aufwärts, lasse eine ausziehen, drehe das Spiel unvermerkt herum, daß die wieder eingesteckte verkehrt zu liegen komme. Alsdann durchgehe man das Kartenspiel, und suche die verkehrt liegende, bringe sie unvermerkt oben hinauf, beschmiere sie mit einem Gemenge von Kalk, und

weißem Wachse, welches unter einander geschmolzen worden, so wird sie als die oberste, wenn man das Spiel gegen einen Balken wirft, solchen zuerst berühren, und daran kleben bleiben.

## Ein Kartenspiel, daraus drey Häufchen machen lassen, ohne daß derjenige dabey ist, welcher zu sagen verspricht, wie viel Augen solche ausmachen.

Man muß einem jeden von den drey Häufchen so viel Augen geben lassen, als dem andern. Wenn solches geschehen, so darf, der es errathen soll, herbey kommen, und die Augen der übrig gebliebenen Karten unvermerkt abzählen, und von der Anzahl der Augen des ganzen Spiels abrechnen; so wird er wissen, wie viele Augen die in den Häufchen liegenden Kartenblätter haben müssen.

## Karte, besehene, und bemerkte, daß solche, sobald sie oben auf das Spiel gelegt wird, eine andere sey, wenn man sie wieder besieht.

Man legt zu dem Ende gleich anfänglich insgeheim drey oder mehr Karten von einem ganzen Spiele umgekehrt unten hin. Hierauf bedeckt man das Spiel von unten auf das beste, daß niemand

den

den Betrug merke; läßt jemand von oben ein Blatt wegnehmen, und besehen. Darauf läßt man Karten und Hände sinken, und kehrt die ganze Karte, oder das ganze Spiel, mit Geschwindigkeit um, und frägt dann: Was für eine Karte obenauf liege? Die Zuschauer werden nicht anders denken, als daß noch die nämliche Karte oben liege, die sie gesehen, und selbst hinauf gelegt haben. Wollen sie dann solches hartnäckig behaupten; so kann man eine Wette mit ihnen eingehen, daß es eine andere Karte sey, die izt oben liegt. Nur muß man versichert seyn, daß man das Spiel mit genugsamer Fertigkeit umgewandt habe, daß niemand den Betrug wahrnehmen und entdecken könne.

## Karte, besehene, in eine andere verwandeln.

Man lege das unterste Kartenblatt dergestalt, daß es wie das oberste Blatt das Spiel bedecke; nämlich daß die hintere Fläche, welche keine Augen oder Bilder hat, auswärts sieht. Hierauf läßt man die oberste besehen, und wieder oben hinlegen. Indeß läßt man die Hand und das Spiel sinken, so, daß mit großer Geschwindigkeit das ganze Spiel umgekehrt, und also die oberste Karte zu unterst, und die unterste hingegen zu oberst zu liegen komme. Alsdann läßt man diese neue oberste besehen; so werden die Zuseher vermeynen, die oberste müsse zauberisch verwandelt, oder heimlich weggebracht seyn.

## Karte, jemand einen König zu weisen, welche in eine andere verwandelt zu seyn scheint, wenn er nochmals besehen wird.

Hiezu kann man einen König gebrauchen, welcher am besten zu diesem Vorhaben dient. Es muß aber derselbe in der Seite durchgeschnitten werden, und zu der obersten Hälfte muß man einen andern König nehmen, solchen obenauf legen, und das Mittel mit Fingern bedecken, auf daß man nicht anders meyne, als es sey eine ganze Karte. Nebst diesem möget ihr selbst, oder einen andern, selben König bey den Füssen herausziehen lassen; haltet aber die oberste Hälfte fein fest, auf daß man von eurem Thun nichts merken könne. Lasset ihn dann die Karte umkehren, so wird es ihm Verwunderung erwecken.

## Ein Kartenblatt jemand in die Hand zu geben, welches er vorher besehen, und nunmehr in ein anders verwandelt worden ist.

Um diese Kunst zu prakticiren, muß man es anfangen, wie oben von den versteckten Karten angemerkt worden. Wenn man nämlich nach der daselbst beschriebenen Art das ausgezogene Blatt gefunden; muß man selbes zuerst unten anfügen, und das nächstfolgende Blatt ein wenig hervorragen lassen,

sen, solches auch mit der Hand bedecken, daß man es nicht sehen könne. Hierauf läßt man daß unterste Blatt sehen, und frägt, ob es das ausgezogene Blatt sey, und wenn mit ja geantwortet worden, läßt man die Hand ein wenig sinken, und indem zieht man die Karte, welche man oben etwas hervorragen lassen, behend heraus, und hält sie demjenigen, den man gefragt hat, fest in der Hand. Er wird nicht anders glauben, als es sey seine ausgezogene bemerkte Karte. Nach einer kleinen Weile heißt man ihn seine Karte besehen, und hervorbringen: so wird er dann mit Erstaunen einer andern ansichtig werden, und glauben, daß sie ihm in der Hand verwandelt worden.

## Eine Karte in einen Vogel verwandeln.

Man nimmt vier Blätter aus einem Kartenspiele, die übrigen leimt man alle auf einander, und schneidet ein so großes Loch darein, daß ein kleines Vögelein sich darinn verbergen kann, welches, wenn das Kartenspiel ganz, oder derselben zwey sind, wohl mag zuwege gebracht werden. Diese Karte muß man in einer blechernen Büchse halten, die so groß ist, als die Karten, und ist ein Blatt über dem Vogel, und drey darunter, als nämlich die vier zurückbehaltenen Blätter, die nicht auf einander geleimt sind. Wenn nun das vierte Blatt, welches der Vogel ist, davon fliegen soll: so zieht man

man die untersten Blätter, und hebt alsdann die zusammengeleimten Karten in die Höhe, so sieht jedermann nach dem Vogel, und man kann inzwischen die Karte in die Tasche fallen lassen, doch daß es niemand wahrnehme.

## Kartenblatt, auf einem, die Durchstralung weisen.

Die Eigenschaft der Stralen deutlich zu verstehen, darf man nur ein Kartenblatt mit Heft- oder Stecknadeln also durchstechen, daß die Figur z. B. wie eine Rose aussieht, und dahinter ein Licht stellen: so wird sich solche Figur mit verlängerten Stralen vorzeigen. Will man nun dieß Blättchen einwärts beugen: so werden sich die Stralen weit verschiessen, und umgewendet einiger Massen zusammen ziehen. Die Probe kostet nichts. Hiebey ist zu erinnern, daß man das Kartenblatt um einen dicken Stab wickeln, und darauf malen, dasselbe hernach gerade ausbreiten, und das Licht dahinter stellen kann. Den Liebhabern ist dieß allein genug, die Durchstralung zu verstehen. Es ist hiebey zu beobachten, daß die Stralung mit gleichen Winkeln viel größer sey, als welche über die Quere fällt, die dann mit spitzigen Winkeln nach und nach schwächer wird. Diese Aufgabe ist nur für Ungelehrte beygebracht, damit sie dieselbe doch begreifen, und ausmessen können.

# Kunststücke mit Zahlen.

## Eine in Sinn genommene Zahl zu errathen.

Lasset ihr jemand die Zahl, z. B. 6, die er in Sinn genommen, mit 3 multipliciren; so wäre das 18; dieß Produkt dann halbiren, wäre 9, und dessen Hälfte wieder mit 3 vervielfältigen, wäre 27. Wenn er nun die Zahl hievon angesagt hat, so dividirt selbe mit 9, und multiplicirt das, was heraus kömmt, mit 2; so giebt das Produkt die Zahl, die sich jemand in Sinn genommen. Z. B. er sage 27 an; solche durch 9 dividirt, giebt 3, dieß mit 2 multiplicirt, giebt 6.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 27 \| 3 | | 6 | |
| 9 \| 2 | | 3 | multipl. |
| | 6 ist die Zahl, die sich jemand in Sinn genommen. | 18 | halbirt |
| | | 9 | |
| | | 3 | multipl. |
| | | 27. | |

### Oder auf diese Art.

Wenn jemand die in Sinn genommene Zahl verdoppelt, und zu dem, was heraus kömmt, noch 4 hinzu thut, ferner die Summe mit 5 multipli=

cirt,

cirt, und zu diesem Produkte wieder 12 zählt, zuletzt diese Anzahl nochmal vervielfältiget, und dann 320 davon abzieht; so bleibt, wenn im Ueberflusse 2 Nullen abgeschnitten werden, die in Sinn gefaßte Zahl allein übrig. Z. B. es hätte jemand 20 in Sinn genommen, so wäre damit folgender Gestalt zu verfahren:

| | |
|---|---|
| 20 | 232 |
| 2 | 10 |
| 40 | 2320 |
| 4 | 320 ÷ |
| 44 | 2000 |
| 5 | |
| 220 | |
| 12 | |
| 232. | |

## Eine ungleiche Zahl zu errathen, die sich jemand in Sinn genommen.

Gesetzt, es hat jemand 7 in Sinn genommen, so giebt diese Zahl, mit 3 multiplicirt, 21; diese, weil sie ungleich ist, muß noch mit einer Zahl verglichen werden, damit 22 heraus komme, dessen Hälfte dann 11 ist, und dreymal genommen, 33 ausmacht. Nun aber ist 9 in 33 dreymal enthalten; diesen Quotienten 3 multiplicirt mit 2, giebt

6,

6, und 1, weil die in Sinn gefaßte Zahl ungleich ist, hinzugethan, macht 7.

## Zwo Zahlen zu finden, deren Quadrat zusammen eine Quadratzahl ausmachen.

Multiplicirt die zwo Zahlen zusammen, so wird das gedoppelte Produkt eine der beyden Zahlen geben, die man sucht, und die Differenz ihrer Quadrate wird die andere Zahl anzeigen. Z. B. es wären die zwo gegebenen Zahlen 2 und 3 in einander multiplicirt, giebt 6, das Doppelte ist 12, die Differenz zwischen beyden ist 5. Dieser beyden Zahlen ihre Quadrate als von 12, sind 144, von 5 aber 25, zusammen addirt geben die Quadratzahl 169, derer Wurzel 13 ist.

## Eine Zahl unter gewissen Bedingungen auszufinden.

Gesetzt, man läge in einen Korb eine gewisse Anzahl Eyer; wenn man sie dividirt mit 4, blieben 3, mit 5, blieben 4, mit 9, blieben 8, mit 11, blieben 10, mit 13, blieben 12; aus diesen Bedingungen wird die wahre Zahl so gefunden: Man sucht eine Zahl, die durch Multiplication der 4 in 5, und hernach mit 9, dann mit 11, und endlich mit 13, entsteht 25740; weil nun der Unterschied zwischen 4 und 3, 5 und 4, 9 und 8, 11

und 10, 13 und 12 einerley ist, so zieht man, um das erste zu wissen, das 1 ab, von 25740 25739 die Anzahl der Eyer. Zweitens. Es seyn 5 Körbe, darinn eine Anzahl Eyer liegen, die, wenn man sie dividirt mit 5, 6, 7, 8, 9, allzeit 3 im Reste halte; multiplicirt, wie erst gelehrt, 5, 6, 7, 8, 9, in sich selbst: so entsteht die Zahl 2520, hiezu addirt die 3 im Reste, so wird die wahre Anzahl der Eyer sich finden: 2523.

## Gleiche und ungleiche Zahlen, die zwoen Personen gegeben worden, zu erforschen, welcher die gleiche, und welcher die ungleiche Zahl zugekommen.

Zum Beyspiele: Es wären 9 und 10: nimm zwo andre Zahlen, als 2 und 3, derer eine gleich, die andere ungleich ist, des einen Zahl lasset mit 2 multipliciren, des andern mit 3, was heraus kömmt, lasset euch im Zusammenaddiren sagen, oder auch nur die Hälfte, wenn es ohne Bruch geschehen kann; so kann man bald wissen, ob es gleich oder ungleich ist. Gesetzt also: die Summe wäre gleich; so würde ohne Zweifel die Zahl, die mit 2 multiplicirt worden, die gleiche Zahl von 10 haben; wäre es aber ungleich, so würde die Zahl 3 die ungleiche Zahl 9 herausbringen.

Eine

## Eine in einer Summe ausgelöschte, oder ausgefallene Zahl wieder zu finden.

Man addire die übrigen Zahlen zusammen, ziehe von der Summe die Zahl 9 ab; was übrig bleibt, ist die ausgefallene Zahl. Z. B. Es bekömmt ein Kaufmann einen Brief, darinn sind ihm ▒06612 Reichsthaler angewiesen, allein die erste Ziffer an der Summe ist durch Aufbrechung des Briefs weggerissen worden, wie soll diese weggerissene Zahl wieder erfunden werden? Man addire 6 + 6 + 1 + 2 giebt 15; von dieser 15 zieht 9 ab, bleibt 6, als die weggerissene Zahl, daß also die ganze Summe 306612 wäre. Oder auf folgende Art, wenn in der Mitte eine Zahl fehlt; als es hätte einer 3406 Zentner Waaren gekauft zu 27 Thaler, und also dafür bezahlen müssen 919▒2 Thaler, wird gefragt, was für eine Zahl ausgefallen: addirt wie vorhin 9 + 1 + 9 + 2, giebt 21, davon 9, bleibt 12, von dieser wieder 9, bleibt 3, und dieses 3, weil es in der Mitte steht, wieder von 9, bleibt 6, als die ausgefallene Zahl, daß also die Summe ganz wäre 91962.

## Gewisser, noch nicht alle geschriebener Zahlen ihre Summen zum voraus hinzuschreiben.

Dieß dürfte manchem eine Zauberey zu seyn

scheinen; doch läßt es sich aus den ersten Gründen des Addirens begreifen, indem man jederzeit den Ueberschuß über 9 in eine andere Reihe bringt. Gesetzt, einer schreibe folgende Zahlen:

345
453
246
· · ·
· · ·

2343

Zu diesen Zahlen nehmt euch die Freyheit, auch ein paar Posten hinzuschreiben, und sagt, ehe ihr solche hinschreibet, ihr wollet nur vorher die Summe hinschreiben, dann gleich weit das Komplement zu 9, zu jeder Zahl der zwo letzten Reihen, als von 3 ist's 6, von 5 ist's 4, von 4 ist's 5, und so zu den Zahlen der dritten Reihe; daß also die Reihe Zahlen diese wären:

345
453
246
546
753

2343

Merket hiebey, als eine nöthige Regel, daß, wenn einer 3 Reihen Zahlen schreibt, und ihr noch 2 dazu, man jederzeit in Gedanken so viel Einheiten

heiten von der hintersten Zahl in der ersten Reihe abziehe, als man Reihen dazu schreiben will; in unserm Falle wären es 2, daher hat man statt 5 nur 3 geschrieben. Wären aber 4 Reihen Zahlen, und ihr wollet noch 3 Reihen hinzusetzen, so ziehet 3 von der letzten Zahl ab, oder 4, wenn ihr 4 Reihen dazu setzen wollet, als:

| |
|---|
| 546 |
| 506 |
| 364 |
| 100 |
| . . . |
| 560 |
| 493 |
| 635 |
| 899 |
| 439 |
| 4542 |

Zieht also 4 von 6, als der letzten, ab, bleibt 9, und weil 4mal 2 36 ausmacht, und 5 dazu 41, so setzt die 4 vornen vor die Zahlen der ersten Posten, und saget zuverläßig, dieses müsse die Summe seyn.

## Daß einer mit einem andern nicht 100 Zahlen zählen könne, und ihm doch frey steht, Zahlen zu zählen, welche er will, doch daß sie jederzeit geringer als 11 seyn sollen.

Man nehme zu seiner Vorschrift so oft 11 von 100, als man kann, so werden diese Zahlen herauskommen: 1, 12, 23, 34, 45, 56, 67, 78, 88. Diese Zahlen muß der, der gerade auf 100 zählen, und gewinnen will, jederzeit im Zählen erlangen, sonst wird er es verlieren. Also fange er an zu zählen 1, der andere, der unter 11 eine Zahl nehmen muß, kann also eine Zahl nehmen, welche er will, z. B. 8, so zählt ihr weiter fort, und zählt 3, so habt ihr 12, wenn der andere 10 nimmt, so zählt 1, so habt ihr 23, und so fort dann, bis ihr auf 100 zuerst kommet. Wer also den Kunstgriff weis, der wird mit andern so anfangen, daß er diese Zahl niemals erreichen kann.

# Zur Kurzweile vorgelegte Aufgaben.

## Ob ein Zentner Bley, oder ein Zentner Federn schwerer sey?

Viele denken, ein Zentner bleibt ein Zentner, es mag Bley oder Federn seyn, wer es aber bedenkt, der

wird

wird leicht einsehen, daß die Last des Bleyes bequemer zu tragen sey, indem es in einer kleinern Masse auf die Schultern genommen werden kann, als die Last der Federn, die einen grossen Ballen ausmachen, und den Rücken in vielen Theilen berühren würden; in welchem Falle der Tragende mehrere Schwere empfinden, und sehr gekrümmt zu gehen genöthiget würde.

## Einen Menschen also nieder zu setzen, daß er nicht mehr aufstehen könne.

Dieß beruht auf folgenden Bedingungen: Er muß sich setzen, daß die Schenkel mit der Hüfte einen rechten Winkel machen; daß er die Füsse an ihrem Orte stehen lassen soll, und sich weder mit dem Rücken anlehnen, noch den Leib vorwärts neigen, sondern im rechten Winkel aufstehen soll. Geht der Niedersitzende diese Bedingungen ein: so wird er nimmermehr vom Stuhle aufstehen können; denn er wird die Direktionslinie seines Körpers niemals auf die Füsse, oder über die Knie bringen, und also sich nicht vom Stuhle bewegen können. Will man ihn aber aufstehen lassen; so wird er alsobald die Füsse zurückziehen, oder den Leib vorwärts beugen, in welchen beyden Fällen er hiedurch die Direktionslinie auf die Grundlinie bringen, und also sich vom Stuhle bewegen kann.

## Zu machen, daß der beste Springer nicht über einen Strohhalm springen kann, wenn er gleich davor steht.

Die Bedingungen, die diese Bewegung unmöglich machen, sind, daß er also gerade hinüber springe, ohne die Knie, den Leib, oder den Kopf zu beugen: geht er diese Bedingungen ein; so muß er vor dem Strohhalme stehen bleiben, denn er steht in dem Ruhewinkel, aus dem er seinen Leib ohne Verbeugung des Kopfes, oder der Knie nie wird schwingen können. Hieraus ist auch zu erkennen, warum ein Mensch, wenn er etwas von der Erde aufheben will, den Fuß hinterwärts kehrt, zugleich aber den andern Fuß vorsezt, daß die Direktionslinie zwischen die Füsse falle. Würde er solches aus der Acht lassen, so würde er, wenn er sich beugt, vorwärts fallen, oder wenn er die Beugung des Fußes nicht vornehmen wollte, sich gar nicht bücken können.

## Ein Kartenblatt zu erhaschen, ungeachtet man am weitesten davon steht.

Man nimmt ein Kartenspiel, und legt es auf des geöffneten Fensters Ramen, so, daß es halb hinaus, und halb hinein ins Zimmer hange. Hat man nun die Wette angestellt; so stellt man den andern seitwärts zu dem Blatte hin, und läßt ihn die

Hand

Hand eine Spanne hoch darüber halten; der andere aber, der am weitesten davon entfernt ist, und das Blatt doch erhaschen will, macht, ausser dem erdffneten, alle Fenster, und die Thüre zu, und stellt sich zur Stubenthüre; ergreift die Thüre bey der Handhebe, und legt den Daumen auf die Schnalle, und reißt mit Aufrufung: Tapp, die Thüre auf, so wird die Luft, die durch die Stubenthüre gegen das Fenster bewegt worden, das Blatt hinauswehen; weil er nun der nächste an der Thüre ist, kann er das Blatt eher auf der Gasse erhaschen, als der, der etliche Schritte ihm nachspringen muß.

## Ein Ey von einem Teller in ein Glas zu schnellen.

Man lege einen Teller auf einen Tisch, daß er ein wenig mehr als halb darauf liege; der andere halbe Theil aber über den Tisch hinaus gehe. Auf diesen Teller sezt man mitten darauf ein Glas, und auf dasselbe legt man einen andern Teller, und mitten darauf das Ey. Wenn man nun die Bewegung ins Werk setzen will; so nimmt man einen Besen mit einem langen Stiele, und sezt denselben auf das Reis gerade vor dem Teller nieder, und hebt mit dem Fuße fest an, und zieht den Stiel gegen sich; läßt ihn aber jähling schnellen; so stößt er die beyden Teller weg, daß das Glas auf dem

Tische zu stehen kömmt, und das Ey darein fällt: denn durch die schnelle Bewegung des Besenstiels werden die Teller zwar hingerissen, aber das Glas bekömmt wegen seiner Schwere auf dem Tische seine Stellung, und das Ey, das auf dem obersten Teller lag, bleibt seiner Schwere wegen zurück, und sinkt also unter sich in das Glas.

## Einen Pfenning in ein Glas zu schlagen.

Man setzt mitten auf eine Bank ein Glas, darauf legt man einen Teller, auf diesen wieder ein Glas, und dieß so oft, daß drey Teller, und vier Gläser aufeinander stehen: will man nun die Bewegung ins Werk setzen; so nimmt man eine Serviette, oder Schnupftuch, wickelt es eine Spanne lang so zusammen, daß es oben etwas spitzig, unten aber breiter sey, daß es in das obere Glas könne gestellt werden, welches aber recht gerade geschehen muß: oben auf die Spitze legt man den Pfenning, und nimmt einen starken Stab, und bringt mitten in die aufgerollte Säule einen Querstreich von oben hergezogen an, daß sie aus dem Glase springe, und der Pfenning hineinspringe; welches gewiß geschehen wird, weil der Streich von der Höhe her geschwind geschehen, und mithin die Gewalt an die Rolle gekommen; wovon der Pfenning nichts empfindet; die Rolle aber,

indem der Schlag von obenher kömmt, das Glas gleich abwärts drückt, daß es nicht umfällt.

## Etliche Stücke Geld von einem Badhute in eine Kandel zu schlagen.

Man nimmt eine eröffnete Kanne, und setzt auf die Oeffnung einen Badhut, und legt etliche Stücke Geld darauf. Wenn nun das Geld in die Kanne fallen soll; so muß der Schlag nicht zur Seite, sondern gegenüber an den Hut innwendig von unten hinauf über quer geschehen; dann wird der Hut aus der Kanne wegfliegen, und das Geld abwärts fallen, weil es den Schlag nicht empfindet: schlägt man aber von außen seitwärts an; so geht der Hut im Schlage zusammen, und erhebt das Geld, daß es sich zertheilt. Eben dieß Stück machen die Taschenspieler, wenn sie zween Dukaten von den Zähnen in eine offene Kanne werfen, die sie auf der rechten Schulter tragen. Sie machen die zween Dukaten mit dem Speichel naß, damit sie desto besser aufeinander liegen bleiben, und im Wurfe sich nicht so leicht trennen; den untersten aber lassen sie trocken, und legen den trocknen Theil auf den Schuh über die große Zehe des rechten Fußes, mit der rechten Hand heben sie den Fuß auf, und erheben die Dukaten in die Höhe, und neigen die Kanne, daß sie im Stoße hinein fallen. Hiezu aber wird eine Uebung erfodert.

## Einen Stab, der auf zweyen verbrechlichen Gläsern liegt, zu zerschlagen, ohne daß die Gläser Schaden nehmen, oder umfallen.

Man stellt auf zween so weit von einander abstehende Stühle, als der Stab lang ist, zwey Gläser, die etwa zur Vorsicht mit Wasser gefüllt werden, damit sie fester stehen, und legt auf den Rand der Gläser einen ohne Ast, aber dünnen, dürren Stab, (je länger, desto leichter zu zerbrechen;) damit man durch einen andern Stab einen Schlag führen könne, der zwischen den beyden Stühlen bey Zerbrechung des Stabes durchfahren kann; und dann führt man den Schlag also, daß man genau den mittlern Theil desselben, den man mit einem Striche bezeichnen muß, ohne daß man ihn merke, treffe: so wird der Stab zerbrochen herunter fallen, ohne die Gläser berührt zu haben. Dieß wird demjenigen sogleich als möglich dünken, der in den Gesetzen der Bewegung diesen Satz gelesen: Ein Körper bewegt sich, indem er widersteht, wirklich nach der Gegend, gegen die der Gegenstand gerichtet ist. Aus diesem Satz erhellet, daß der Stab, der dem Stabe widersteht, sich von den Gläsern entfernen müsse, und also nicht in dieselben wirken könne; denn er bewegt sich nach der Gegend, gegen die der Gegenstand gerichtet ist, d. i. gegen die Gegend, wo der Schlag herkömmt.

Aus dieser Erklärung läßt sich folgende Aufgabe erklären.

## Ein Glas also zu stellen, daß es durch den Schlag nicht getroffen werden könne.

Man stellt ein Gläschen auf einen Tisch, und hängt einen Stab an die Diele senkrecht auf, und frägt, woher der Schlag geschehen werde? Sagt nun der Schlagende, daß er den Schlag gegen die rechte Hand führen wolle; so stellt ihm das Gläschen eben auf die Gegend, nahe an den Stab: wenn er nun den Schlag führt, so bleibt das Gläschen stehen, indem die Bewegung des Stabes gegen die Gegend geschehen muß, gegen welche der Widerstand geschieht; will man aber das Gläschen wegschlagen, so muß dasselbe gegen links gestellt werden, wenn der Schlag gegen die rechte Hand geschehen wird; und in diesem Falle wird es aus vorigem Grunde durch den Stab in seiner Bewegung können berührt und fortgestoßen werden. Diese beyden Aufgaben haben schon manchem eine Zauberey zu seyn geschienen.

## Drey Papierchen ungleicher Länge, und gleicher Breite in Form einer ablangen Vierung in einander zu wickeln, daß sie im Aufwickeln sich von ihrer Stelle bewegt zu haben scheinen.

Diese Papierchen wollen wir also unterscheiden, daß das längere A, das mittlere B, und das kürzere C sey: man legt das B auf A, und das C auf B, daß sie oben alle gleich liegen; dann wickelt man von oben her diese drey Papiere zusammen, daß sie die Form eines Zilinders bekommen, und das kürzeste C innwendig liege. Wenn man nun wieder aufwickelt; so nimmt man das A, und wickelt es auf, bis man an B kömmt, dieß nimmt man das erste Mal im Aufwickeln nicht mit, sondern das zweyte Mal; so liegt also zulezt das Blättchen C zwischen A und B. Wenn man aber die ersten zwey Blättchen A und B mit einander abwickelt, und das dritte Mal überhüpft; kömmt C unter das A und B. Aus eben diesem Grunde, nur mit verwechselten Umständen, wird folgende Aufgabe aufgelöset.

Ein

## Ein Messer in ein Wischtüchchen zu wickeln, daß das Messer, wenn man es aufwickelt, außerhalb des Tüchchens liege.

Man legt ein Wischtüchchen zweyfach zusammen, (das Messer kömmt in den Bug zu liegen) darauf wickelt man das Tüchchen um das Messer: will man nun aufwickeln, daß das Messer ausser dem Tüchchen liege, nimmt man erstlich nur ein Ende, und zwar das unterste, oder äusserste desselben, und wickelt einmal auf; das anderemal nimmt man erst das andere Ende dazu, so wird das Messer von aussen her kommen. Aus der Bestimmung der Aufwicklung kann diese Bewegung des Messers leicht erkannt werden.

## Daß einer, der nahe bey einer offenen Thüre steht, einen Teller, oder Schuh auf einen Wurf nicht zur Thüre hinaus werfen könne.

Man stellt denjenigen, der den Wurf thun will, drey oder vier Schritte rückwärts gegen die eröffnete Stubenthüre, und läßt denselben den Kopf links auf die Thüre zu wenden, und mit der rechten Hand den Teller nach der Eröffnung werfen. Geht er diese Stücke ein, so geht der Wurf fehl; denn er sieht die Thüre nach dem Winkel der Augen von der linken Seite, und deßwegen erscheint

ihm die Thüre nach selbem Sehewinkel an einem andern Orte, in Ansehung des Winkels des rechten Auges, mithin wirft er an den Ort hin, wo ihm die Thüre zu stehen scheint, und also erreicht er den wahren Ort der Thüre nicht: wer es aber weis, wird die Eröffnung bald treffen, indem er nicht auf die Thüre zu sehen wird, sondern so viel beym Wurfe zugiebt, als wenn er zwey oder drey Schuhe neben der Thüre zur Rechten hinwerfen sollte, wodurch er leicht den wahren Ort treffen wird.

## Daß einer ein Ey nicht könne zum Fenster hinauswerfen.

Man läßt in einer geschlossenen Stube nur ein Fensterthürchen eröffnen, und stellt denjenigen, der den Wurf thun will, etliche Schritte davon; wenn er nun nach genauer Richtung gegen das eröffnete Loch wirft, wird er die Fenster, oder die Wand treffen. Denn indem er mit dem ungleichen Körper des Eyes wirft, so geht die Bewegung schon nicht in gerader Linie; hiezu kömmt noch, daß der innwendige Dotter sich wegen seiner Schwere niederwärts bewegt; daher das Ey durch zwo Kräfte in seiner Bewegung getrieben wird; von welcher Bewegung wir oben angemerkt, daß solche in der Diagonal desjenigen Vierecks gehe, welches die beyden Kräfte gleichsam beschrieben haben. Wenn

aber

aber der andere sagt, er wolle dieß leicht vollführen: so wird er die Stubenthüre aufmachen, damit die eindringende Luft, wenn sie durch den Wurf bewegt wird, das Ey mit dem starken Zuge gegen das Fenster hinreiße, und die erst erwähnte andere Bewegung überwinde.

## Unter ein Messer, das an einer Diele steckt, einen Pfenning so zu legen, daß das Messer im Fallen denselben berühre.

Man steckt ein Messer über einen Tisch oben in die Diele perpendikulair, so fein es immer möglich ist, damit man es leicht fallen machen könne; wenn es steckt, so macht man das Messer so lange naß, bis ein Tröpfchen auf den Tisch falle; wo das Tröpfchen hingefallen, legt man den Pfenning hin, und schlägt mit einem Hammer an die Diele neben das Messer: so soll es der Theorie nach auf den Pfenning fallen, weil beyde als schwere Körper nach dem Mittelpunkte der Erde zu fallen. Hiezu gehört aber ein wohlgemachtes, gleichgewichtiges Messer, dessen Schale das Messer nicht überwäge.

---

Weil die Spiele, darinn die Gesetze der Bewegung vorkommen, grossen Herren, und andern zum erlaubten Vergnügen, und Kurzweile dienen;

so sollen die Bewegungen in einigen vorfallenden Fällen des Billards aus den Gesetzen der Bewegung deutlich gemacht werden; wir wollen aber doch nicht läugnen, daß in dergleichen Spielen die Uebung und Erfahrung mehr bey der Sache thue, als alle theoretische Anweisung: doch wird man die Uebung aus den nachfolgenden Sätzen verbessern, und gründlich davon urtheilen können.

Wenn eine Kugel die andere stößt, welches auf dem Billard durch die Massa, oder Queue geschieht; so geschieht die Bewegung nach der Perpendikulairlinie, die gleichsam durch die Mittelpunkte beyder Kugeln, und den Punkt des Anrührens gezogen wird. Daher, wenn Fig. II die Kugel a perpendikulair gegen die Kugel b gestossen wird; so geht b in eben der Richtung nach o. Wenn aber die Kugel a gestossen wird, daß sie b wirkt, in c, oder die b nur schneidend anrührt; so bewegt sich die Kugel b nach c, indem die Anrührung einen schiefen Winkel macht, und also die Kugel b gleichsam durch zwo Kräfte getrieben in der oben angezeigten Diagonal sich bewegt, in welchem Falle ein scharfes Augenmaß erfodert wird, den Winkel zu treffen, in welchem die Berührung geschehen muß. Ferner ist eine Hauptregel in dieser Bewegung, daß der Winkel des Anprellens (incidentiae) der Kugel an die Bande, oder Brett den Winkel des Zurükprellens (reflexionis) gleich

sey.

sey. Wenn die Kugel a die Kugel c nach d treiben soll, so muß a unter einem solchen Winkel nach k just c berühren, und nach d treiben können; hierinn muß einem guten theoretischen Augenmaße die Uebung forthelfen; keinen geringern Nutzen hat auch folgende Regel: Wenn man mit der Kugel f die Kugel a nach c treiben soll; so wäre kein anderer Weg übrig, als dieser, daß die Kugel f durch einen heftigen Stoß so erhoben würde, daß die Kugel a sie also im Anrühren treffe, daß sie in derselben durch einen schneidenden Stoß die Bewegung gleichsam von zwoen Kräften nach c wirkte; welches nahe bey der Bande für den Sprengenden gefährlich ist, weil die Kugel, wenn sie in größerm Winkel, als die Bande Raum hat, gesprengt worden, selbst hinaus fliegen kann. Uebrigens mag man erwähnte Bewegungsgründe auf die Seite, nach der Länge, hinter sich, und vor sich bringen, und hiedurch die Kunst und Uebung vollkommen machen.

---

Diesem fügen wir noch eine andere sehr nützliche Aufgabe bei; wie man merken könne, ob eine Bewegung eines Körpers, der in der Ferne sich befindet, vor sich gegangen. Denn es ist bekannt, daß die Körper in der Ferne in unserm Auge sehr kleine Bilder uns vorstellen; derer Bewegung entweder wegen ihrer Kleinigkeit, und dem großen Raume,

darinn sie gesehen werden, entweder gar nicht bemerket, oder gar langsam bewegt zu werden scheinen; so hat man, dem Auge und Sehen zu Hilfe zu kommen, dieses Mittel vorgeschlagen.

## Die Bewegung, oder den Marsch der Soldaten von Ferne zu beobachten, ob er geschehe oder nicht.

Eröffnet einen gemeinen Zirkel, haltet ihn vor das Gesicht, und schaut mit einem Auge von dem Kopfe des Zirkels hinaus, also, daß die eine Spitze des Zirkels die Armee, die andere einen Wald, Dorf, oder etwas anders treffe. Nach weniger Zeit sehet mit unverrücktem Zirkel wieder dahin; so werdet ihr gewahr werden, ob der Marsch vor sich gegangen, oder nicht; denn die Oerter, wo ihr die Armee oder Körper gesehen, werdet ihr nicht mehr über der Linie des Zirkelkopfes wahrnehmen, sondern merken, daß er sich bewegt habe, entweder vor sich näher, oder hinter sich weiter, in Ansehung der Spitzen des Zirkels.

## Bewegung der vierfüßigen Thiere.

Die Bewegung der vierfüßigen Thiere hat mit der Bewegung der Menschen das meiste übereinstimmend, nur daß derselben vier Füsse, wenn sie stille stehen, ein ablanges Viereck einschließen,

zwi=

zwischen welcher Grundfläche die Richtungslinie, und der Schwerepunkt hin und her sich bewegt. Denn wenn sie fortschreiten wollen, müssen sie ebenfalls ihren Leib auf die andere Seite etwas beugen, damit ihr Schwerepunkt von dreyen Füssen getragen werde. Indem nun dieß geschieht; so setzen sie den diesem bewegten Fuße über die Diagonal entgegen gesetzten Fuß vor, daß sie um so sicherer vor dem Falle sind; und hieraus wird man leicht einsehen können, warum vierfüßige Thiere die Füsse allzeit im Gehen über die Quere oder über die Diagonal aufheben, damit nämlich der Schwerepunkt immer zwischen ihrer Grundfläche erhalten werde. Wenn aber die Thiere laufen, so berühren sie die Erde immer nur mit zweenen, und in diesem Falle ist der Sturz, wenn sie an etwas anstossen, augenblicklich zu erwarten. Wer dieser Bewegung der vierfüßigen Thiere etwas nachdenken will, wird ohne Mühe die Regeln der Reitkunst herleiten können.

## Verschiedene Belustigungen mit den Karten.

Es haben viele Liebhaber dieses Werkes bezeuget, daß sie es mit Vergnügen sehen würden, wenn sie hier auch die leichtesten, und angenehmsten Belu-

stigungen, die man mit den Karten machen kann, wenn sie gleich schon bekannt wären, finden könnten: daher habe ich nicht ermangeln wollen, ihrem Wunsche ein Genügen zu thun, und dieselben diesem Theile als einen Anhang beygefüget, weil sie sich wegen der Aehnlichkeit am besten hieher schicken. Ich habe auch einige neue erdacht, um eine mehrere Abwechslung zu verschaffen, und noch einen Unterricht voraus geschickt, der sehr nöthig ist, wenn man sie auf eine geschickte Art machen will, worauf sich das Belustigende und Angenehme derselben vorzüglich gründet.

## Anweisung.

Ehe man sich untersteht, dergleichen Belustigungen zu machen, muß man zuvor die Geschicklichkeit haben, daß man wisse, eine gewisse Anzahl von Karten, die unten liegen, oben auf das Spiel zu bringen, welches man auf folgende Weise bewerkstelligen muß.

Man muß das Kartenspiel in die rechte Hand legen, so, daß der Daume auf einer Seite des Spieles ist, der zweyte, dritte und vierte Finger hingegen das Spiel auf der andern Seite bedecken, und der kleine Finger gebogen sey an dem Orte, wo man das Abheben vornehmen will, wobey aber die linke Hand das Spiel bedecken muß, so, daß der Daume bey C, der zweyte

Fin-

Finger bey A, und die übrigen Finger bey B stehen müssen. (S. 1. Tab. 3. fig 3.) Wenn beyde Hände, und die beyden Theile des Spieles nach dieser Anweisung gelegt worden: so zieht man mit dem kleinen Finger, und mit den andern Fingern der rechten Hand den obern Theil des Spieles, und bringt mit der linken Hand den untern Theil oben auf das Spiel.

Es ist sehr nöthig, daß man sich, ehe man eine von diesen Belustigungen zu machen wagt, wohl zuvor übe, diesen Handgriff auf eine geschickte und geschwinde Art machen zu können, damit ihn niemand merken, und gewahr werden könne. Man muß auch zusehen, daß die Karten dabey kein Geräusch machen, und daß solches ohne grosse Bewegung geschehe, welches man durch die Uebung erhalten kann.

Es giebt noch eine andere Art, das Spiel zuzubereiten, welche darinn besteht, daß man eine oder mehrere längere Karten hinein leget. Diese dienen zu sehr vielen Belustigungen, die weniger Kunstgriffe und Geschicklichkeit erfodern.

## Die Karte anzuzeigen, die eine Person aus dem Spiele gezogen hat.

Man läßt eine Person auf eine unvermerkte Weise die lange Karte ziehen, die man in das Spiel

gesteckt hat, und die man kennet: man giebt derselben hierauf das Spiel zum Mischen hin, und läßt sie bestimmen, ob man ihr die Karte nennen, oder abheben soll, und nach ihrer Antwort, welche sie geben will, handelt man auch. Man kann ihr auch vorschlagen, daß sie das Kartenspiel in ihren Sack stecken soll, woraus man mit leichter Mühe die erwählte oder gezogene Karte nehmen kann, weil man solche sehr bald aus dem Gefühle erkennen kann, indem sie die einzige ist, die länger ist, und über das Spiel hinausgeht.

## Die sich verwandelnde Karte.

Man läßt auf eine geschickte Art eine Person die lange Karte ziehen, und wenn sie dieselbe angesehen hat, solche wieder in das Spiel stecken; hierauf nimmt man das Spiel wieder zurücke, und läßt die zweyte Person eben diese Karte *) ziehen, und wenn man will, auch die dritte und vierte Person. Dann zieht man selbst aus verschiedenen Orten des Spieles eben so viele Karten, als man Personen hat ausziehen lassen, mit dieser Vorsicht, daß unter denselben sich eben diese lange Karte befinde, die eine jede Person besonders herausgezogen hat. Man zeigt hierauf alle diese Karten, und

fragt

*) Man muß dabey diese Vorsicht gebrauchen, daß die zwo Personen, welche man diese Karte ziehen läßt, nicht nahe beysammen stehen.

frägt überhaupt, ob ein jeder seine Karten dabey sehe: diejenigen, die sie gezogen haben, antworten dann mit Ja, weil sie alle diese lange Karte sehen: man steckt sie nach diesem wieder in das Spiel hinein, hebt bey der langen Karte ab, und zeigt einer von diesen Personen die unterste Karte im Spiele, und frägt sie, ob dieses ihre Karte ist, worauf sie mit Ja antwortet: man schlägt mit den Fingern darauf, und zeigt sie einer andern Person, die eben so sagt, und so allen übrigen Personen, welche glauben, daß diese Karte sich nach dem Belieben desjenigen, der diese Belustigung macht, verwandle, und sich nicht einfallen lassen, daß sie alle einerley Karte gezogen haben.

Wenn die erste Person diese lange Karte, die man ihr anbiethet, nicht nehmen sollte; so muß man alle verschiedene Karten ziehen lassen, und wenn man das Spiel selbst abgehoben hat, solche unter die lange Karte legen lassen, und sich stellen, als ob man sie allezeit mischte. Hierauf läßt man abheben, oder hebt selbst ab bey der langen Karte, und giebt einem jeden die Karte wieder, die er gezogen hat, doch so, daß man die erste dem letzten, und so fort bis zu dem ersten austheilt.

## Eine andere Art, wie man diese Belustigung ohne die lange Karte machen könne.

Wenn man die erste Person eine Karte nach

Belieben hat ziehen, und wieder in die Mitte des Spieles hinein stecken lassen: so muß man das Abheben in der Hand nach obiger Anweisung heimlich verrichten, damit man diese Karte oben auf dem Spiele finde, welches man mischet, ohne diese Karte aus den Augen zu verlieren. Hierauf läßt man sie eine andere Person ziehen, und wenn sie wieder in die Mitte des Spieles gesteckt worden, hebt man das zweyte Mal heimlich in der Hand ab, und fährt damit fort, indem man andere Karten ziehen läßt, und thut damit, wie es in der acht und achtzigsten Belustigung weitläufiger angezeigt werden wird.

## Mit verbundenen Augen eine oder mehrere Karten, die aus dem Spiele gezogen worden, mit der Spitze des Degens zu finden.

Man läßt eine Karte ziehen, die man unter die lange Karte steckt, und welche man bey dem Mischen unvermerkt oben auf das Spiel zu bringen suchet. Hierauf legt oder wirft man das Spiel auf den Boden, und bemerkt den Ort, wo sich diese Karte befindet, und läßt sich die Augen mit einem Schnupftuche verbinden, doch daß man unter demselben durchsehen könne. *) Wenn dieß geschehen,

*) Da man unter dem Schnupftuche auf den Boden sehen

schehen, zerstreuet man die Karten mit dem Degen, ohne diese aus den Augen zu verlieren, die gezogen worden, und nachdem man sich angestellt hat, als ob man sie ernstlich suchte, und sie bey Seite geleget hat, sticht man solche mit der Spitze des Degens durch, und überreicht sie derjenigen Person, die sie gezogen hat. Man kann auf eben diese Weiße zwo oder drey Karten ziehen lassen, und sie alle unter das abgehobene Spiel stecken lassen, worauf man sie auf eben diese Weiße mit der Spitze des Degens finden wird.

## Die gezwungener Weiße gedachte Karte.

Man zeigt und leget einer Person auf dem Tische ein Kartenspiel vor die Augen, doch so, daß eine gemalte Karte, z. B. der König, die Dame, oder der Knecht, mehr in die Augen falle, als alle die übrigen; man sagt ihr, daß sie sich eine Karte in dem Spiele denken soll, und giebt wohl Acht, ob sie einen Blick auf diese Karte werfe, worauf man das Spiel wieder aufnimmt, und diejenige Karte nennet, welche sie gedacht hat.

Anmerkung. Wenn man bemerkte, daß die Person nicht auf diese Karte hinblickte, oder daß



---

sehen kann; so ist es auch leicht, wenn man gleich die Augen verbunden hat, die Karte zu bemerken, die oben auf dem Spiele liegt.

sie das Spiel besser ausbreitete, um eine andere Karte nach Willkühr zu denken; so müßte man zu ihr sagen, daß sie solche aus dem Spiele ziehen sollte, und vermittelst der langen Karte, unter welche sie dieselbe stecken müßte, eine andere Belustigung machen. Man kann auch das Spiel vorzeigen, wenn man es dergestalt hält, daß man nur eine einzige Karte sehen läßt. Uebrigens kann man bey dieser Belustigung gar leicht seine Absicht verfehlen, und man muß sie daher nur mit solchen Personen machen, die dergleichen Kunstgriffe nicht wissen.

## Unter vier Karten, die willkührlich aus dem Spiele genommen worden, eine denken zu lassen, und sie zu errathen.

Lasset eine Person aus dem Spiele vier selbst beliebige Karten nehmen, und sie eine von denselben denken: dann leget, doch daß man es nicht merke, zwo davon oben auf das Spiel, und die zwo andern unten hin. Unter die zwo unten liegenden Karten bringet noch vier andere Karten, welche ihr wollet, leget dann den untersten Theil des Spieles auf den Tisch, zeiget acht oder zehn Karten, und fraget die Person, ob die Karte, welche sie gedacht hat, sich unter denselben befinde. Antwortet sie nein, so seyd ihr versichert, daß sie unter den beyden ist, welche oben auf dem Spiele

liegen, welche ihr dann unten hin bringet; zeiget hernach der Person die unterste Karte des Spieles, indem ihr fraget: Ist das nicht eure Karte? Wenn sie wieder mit Nein antwortet; so schiebet sie mit dem dritten Finger fort, den ihr zuvor naß gemacht habt, und lasset sie ihre Karte unten wegnehmen.

Wenn die Person aber sagen sollte, daß sie unter der ersten Karte sich befinde, die ihr auf dem Tische ausgeleget, und ihr gleich anfangs gezeiget habet; so müsset ihr die vier Karten, welche noch unter dieselben gelegt worden, unvermerkt hinweg nehmen, und wenn sich dann die beyden Karten, von welchen eine die gedachte ist, unten befinden, solche auf die erst angezeigte Weiße herausziehen lassen.

## Die der Zahl nach gedachte Karte.

Leget die lange Karte in ein Piquetspiel, daß sie die sechzehnte ist, breitet hierauf zehn bis zwölf Karten von denen, die darüber liegen, auf dem Tische aus, und lasset eine Person eine von diesen Karten denken, und sagen, die wievielste solche sey. Leget diese Karte wieder oben auf das Spiel, hebet in der Hand unvermerkt bey der langen Karte ab, welche dann die unterste wird; fraget hierauf diese Person, die wievielste ihre Karte ist, die sie

gedacht

gedacht hat, zählet heimlich nach dieser Zahl fort, bis auf sechzehn, werfet eine Karte nach der andern auf den Tisch, indem ihr solche von unten wegnehmet, und haltet bey dieser Zahl stille, weil die siebenzehnte die gedachte Karte ist. Fraget hierauf die Person, ob sie ihre Karte schon gesehen habe, so wird sie nein sagen, worauf ihr sie abermal fragen sollet, bey welcher Zahl sie sich finden soll, und indem ihr mit dem Finger so fort schiebet, ziehet ihr die folgende heraus, bis ihr zu der verlangten Zahl kommet.

## Die unter der Hand sich verwandelnde Karte.

Ihr müsset in eurem Spiele eine Karte haben, die doppelt darinn ist, z. B. einen König von Pique, welche ihr unter das Spiel leget. Unter diesen König bringet eine andere selbstbeliebige Karte, z. B. die Sieben von Herz, und oben auf das Spiel leget euern andern König von Pique: mischet hierauf das Spiel, ohne diese drey Karten zu vermengen, und indem ihr die unterste Karte des Spieles zeiget, lasset ihr eine Person die Sieben von Herz sehen. Diese ziehet zurücke mit dem Finger, den ihr vorher naß gemacht habt, stellet euch, als ob ihr diese Sieben von Herz wegnehmen wolltet, nehmet aber dagegen den König von Pique, leget ihn auf den Tisch, und lasset diese Person

die

die vermeynten Sieben von Herz mit der Hand bedecken: mischet dann das Spiel noch einmal, ohne die erste und letzte Karte zu vermengen, wenn ihr nach diesem den zweyten König von Pique unvermerkt unter das Spiel gebracht habt: so zeigt diese Karte einer andern Person, und fragt sie, was es für eine Karte sey. Ziehet solche zurücke mit dem Finger, und nehmet dagegen die Sieben von Herz heraus, welche ihr die Person mit der Hand bedecken lasset. Befehlet hierauf dem Sieben von Herz, (welcher, wie man glaubt, unter der Hand der ersten Person liegt) unter die Hand der zweyten Person zu kommen, und gegenseitig dem Könige von Pique (welcher unter der Hand der zweyten Person zu liegen scheint), unter die Hand der ersten Person zu kommen, lasset sie die Hände wegthun, und sehen, daß die Verwandlung geschehen sey.

Anmerkung. Die zwo gleichen Karten, und die Vorsicht, welche man dabey beobachtet, daß man die zweyte Person den König von Pique sehen läßt, machen, daß diese Belustigung sehr ausserordentlich scheint.

## Wenn man aus einem Spiele, aus welchem man eine Karte hat ziehen lassen, drey Häufchen gemacht hat, daß man solche in demjenigen Häufchen finde, welches man dazu bestimmen will.

Man muß eine Person die lange Karte ziehen, und sie wieder in das Spiel hineinstecken lassen, heimlich in der Hand abheben, und solche hiedurch oben auf das Spiel bringen. Dann macht man drey Häufchen mit dieser Vorsicht, daß man dasjenige, in welchem die gezogene Karte ist, in die Mitte sezt, weil man es gemeiniglich in diesem verlanget. Hierauf frägt man, in welchem von diesen drey Häufchen sich die gezogene Karte befinden soll? Antwortet man nun, in dem mittelsten; so zeiget man sie alsobald, indem man sie umwendet; antwortet man aber, in einem von den beyden andern Häufchen; so muß man das Spiel in die Hand nehmen, und das Häufchen, in welchem die Karte zu sehen verlangt worden, auf die andere legen, mit der Vorsicht, daß man den kleinen Finger zwischen dieses und das mittelste Häufchen (über welchem die verlangte Karte ist) lege, damit man an diesem Orte heimlich in der Hand abheben könne. Dann frägt man von neuem, die wievielste Karte es seyn soll in dem benannten

Häuf=

Häufchen, und wenn man antwortet, die sechste; so zählet man, und nimmt fünf Karten oben auf dem Spiele hinweg, hebt alsobald heimlich in der Hand ab, und zeigt die gezogene Karte, welche dann die sechste ist.

## Einige Personen Karten ziehen, und solche wieder in das Spiel hineinstecken zu lassen, und doch diese gezogenen Karten wieder zu finden.

Man muß ein Kartenspiel haben, welches zubereitet ist, das ist, es muß dasselbe auf der Seite A um eine Linie schmäler zugeschnitten seyn, als auf der andern Seite B. Lasset hierauf die erste Person eine Karte aus diesem Spiele ziehen, und bemerket sorgfältig, ob sie dieselbe nicht in der Hand umwende. Wenn sie solche wieder hineinsteckt, wie sie dieselbe gezogen hat; so müsset ihr das Spiel umwenden, damit die gezogene Karte verkehrt hineingesteckt werde. Wendet die Person aber die Karte um; so sollet ihr das Spiel nicht umwenden. Ist also die Karte wieder hinein gesteckt worden; so lasset das Spiel mischen; nach diesem könnet ihr eine zweyte, und auch wohl eine dritte mit eben dieser Vorsicht ziehen lassen. Hierauf nehmet das Spiel auf der breitern Seite zwischen die zween Finger der linken Hand, und ziehet

het mit den Fingern der rechten nach und nach die Karten heraus, welche von den drey verschiedenen Personen gezogen worden sind.

Anmerkung. Diese Belustigung muß aber nicht vor solchen gemacht werden, die dergleichen Kunstgriffe verstehen, man muß sie auch nicht wiederholen, weil man es sonst leicht gewahr werden könnte, daß alles hiebey auf dem Umwenden des Spieles beruhe.

## Eine Karte durch das Gefühl, oder durch den Geruch zu erkennen.

Man läßt die lange, oder eine andere Karte ziehen, die man kennet, läßt solche aber die Person in der Hand behalten, und stellt sich, als ob man sie mit dem Zeigefinger befühlen wollte, indem man sie auf der bemalten Seite sanft reibet, und nennt dann dieselbe.

Wenn man die lange Karte hat ziehen lassen; so kann man dieser Person hernach das Kartenspiel hingeben, und ihr die Freyheit lassen, solche wieder hinein zu stecken, oder nicht. Weil man nun solches leicht gewahr wird, wenn man das Spiel wieder zurücke nimmt; so riecht man an alle Karten, oder auch nur an dem ganzen Spiele, und sagt dann, ohne sie zu nennen, ob sie in dem Spiele ist, oder nicht.

## Zu machen, daß man eine Karte in einem Ey finde.

Spaltet eine Karte, die aber mit eurer langen Karte einerley seyn muß, und rollet solche sehr fest zusammen; stecket sie in ein Ey, in welches ihr eine Oeffnung machen müsset, die so klein, als möglich, ist, und verstopfet solche wieder sauber mit ein wenig weißem Wachse.

### Belustigung.

Lasset die lange Karte, die mit der Karte im Ey einerley ist, aus dem Spiele ziehen, und wieder in dasselbe stecken, gebet hierauf das Ey her zum Zerbrechen: so wird man in demselben die herausgezogene Karte finden. Unter dieser Zeit bringet die Karte heimlich auf die Seite, damit ihr hernach zeigen könnet, daß sie nicht mehr in dem Spiele ist.

Anmerkung. Man kann diese Belustigung noch angenehmer machen, wenn man eben diese Karte in mehrere Eyer stecket, unter welchen man hernach wählen kann.

Man muß sich auch mit einer Person verstehen *), der

*) Die meisten von denen, die dergleichen Kunststücke öffentlich machen, haben Personen, mit welchen sie verstanden sind.

der man vorher angezeigt hat, in welches Ey man die Karte gesteckt habe, und die es dann unter denen aussuchet, die man ihr anbietet. In diesem Falle kann man hernach die andern Eyer zerbrechen, um zu zeigen, daß in denselben keine Karte verborgen ist.

## Die Karte in der Tasche.

Man kann diese Belustigung nicht machen, wenn man nicht mit einer andern Person verstanden ist, der man zum voraus die Karte angezeigt hat, die man aus dem Spiele herausgenommen, und welche derjenige, der die Belustigung macht, in seine Tasche gesteckt hat. Man giebt das Spiel dieser Person hin, (aus welchem man z. B. die Dame von Herz herausgenommen hat) und sagt ihr, daß sie eine Karte denken und ansehen, dann aber das Spiel wieder auf den Tisch legen soll. Hierauf fragt man sie, was sie für eine Karte in dem Spiele angesehen habe, wornach sie, der Abrede gemäß, sagt, daß es die Dame von Herz sey. Man befiehlt ihr, solche wohl anzusehen, daß sie sich nicht betrüge, und solche gewiß in dem Spiele sey, worauf sie versichert, daß es dem also sey. Derjenige, welcher diese Belustigung macht, sagt hierauf zu ihr: Sie ist nicht mehr darinn, sehet, sie ist in meiner Tasche; sehet nach, ob sie im Spiele sey. Die Person sieht das Spiel an,

und zeiget, daß sie wirklich nicht mehr darinn ist.

Anmerkung. Diese Belustigung scheint denen sehr außerordentlich zu seyn, welche nicht wissen, daß sie durch ein geheimes Verständniß geschieht.

## Ein Karte zu errathen, die eine Person in dem Spiele nur allein berühret hat.

Diese Belustigung wird vermittelst eines geheimen Verständnißes mit einer andern Person, wie die vorhergehende, gemacht.

Man verabredet mit dieser Person, die sich derjenigen zur Seite stellen muß, welche man die Karte berühren läßt, daß sie diejenige Karte, welche sie hat berühren sehen, durch ein gewisses Zeichen anzeigen soll *), z. B. daß, wenn sie den ersten Knopf an ihrem Kleide anrühret, dieses das As bedeute, wenn sie den zweyten berührt, solches den König anzeige ꝛc. ꝛc., wenn sie das Schnupftuch in die Hand nimmt, solches bedeute, daß die berührte Karte in Careau, wenn sie aber Tabak nimmt, in Treffe ist ꝛc. ꝛc. Wenn diese Verabredung zum voraus geschehen ist; so giebt man das



*) Man muß das Kartenspiel einer Person übergeben, die nahe bey derjenigen ist, mit welcher man sich verabredet hat.

Spiel hin, und läßt eine Person dasselbe aufschlagen, eine Karte berühren, und das Spiel zurückgeben. Man giebt hierauf auf das Zeichen Acht, und nennt der Person die Karte, die sie berühret hat, welches ihr gewiß sehr außerordentlich scheinen wird.

## Einige Karten zu errathen, welche zwo Personen aus einem Spiele heraus genommen haben.

### Zubereitung.

Man ordnet die Karten in zween Theile, die man durch eine lange Karte von einander absondert. Der erste Theil enthält die Quinte vom Könige in Treffe und die Quinte von Pique, die vier Achter, die Zehn von Careau und von Herz.

Der andere Theil enthält die zwey gevierte Major in Careau und Herz, die vier Sieben, und die vier Neune *).

### Belustigung.

Man mischt das Spiel, und hat wohl Acht, daß man nur die Karten des ersten Theiles mischet, von welchem die letzte die lange Karte ist: worauf man bey dieser Karte abhebt, und zwey Häufchen macht.

*) Man kann sie auf alle nur erdenkliche andere Weise in Ordnung legen.

macht. Das erste Häufchen giebt man einer Person hin, und sagt ihr, daß sie zwo oder drey Karten davon nehmen soll, und legt dieß Häufchen wieder auf den Tisch. Eben so bietet man das zweyte Häufchen einer andern Person an, und steckt unvermerkt die aus dem ersten Häufchen gezogenen Karten in das zweyte, und die aus dem zweyten gezogenen in das erste: worauf man die Karten, aber nur diejenigen von dem obern Häufchen, mischet, und indem man das Spiel ansieht, die Karten nennet, die diese beyden verschiedenen Personen gezogen haben. Es ist dieß sehr leicht, wenn man nachsieht, welche Karten in jedem Häufchen verwechselt worden sind.

## Das As von Pique in die Drey von Herz, und in das As von Herz zu verwandeln.

Man richtet sich eine Karte zu, und auf die Stelle des Herzens in der Mitte klebet man mit ein wenig Seife ein Piquenaug A. Man legt den Finger auf die Seite B, bedeckt damit das Aug des Herzens, und zeigt das As von Pique. Hierauf legt man die Karte nieder, zieht mit dem Finger das Aug von Pique hinweg, bedeckt mit dem Finger den Platz C, und läßt die Drey von Herz sehen. Legt die Karte von neuem nieder, bedeckt mit dem

Finger die Stelle B, und läßt das As von Herz sehen.

Man kann eben dieß mit der Fünfe von Herz machen.

Anmerkung. Man muß sich hiebey keiner solchen Karten bedienen, auf welchen man diese Augen ausgelöschet hat, weil die Karte an diesen Plätzen ihren Glanz verliert; es ist daher weit besser, wenn man sich dergleichen Karten besonders von den Kartenmachern machen läßt, weil man sonst diesen Kunstgriff leicht entdecken kann.

## Die Drey von Pique in das As von Pique und in das As von Herz zu verwandeln.

### Zubereitung.

Man muß sich ein As von Herz zurichten, indem man mit Seife drey Augen von Pique darauf klebet, die man so dünne, als es möglich ist, ausschneidet, indem man sich hiezu einer getheilten oder gespaltenen Karte bedient, und daraus einen Dreyer von Pique machet. (S. Tab. Fig. )

### Belustigung.

Wenn diese Zubereitung geschehen ist, zeigt man diese Karte der Gesellschaft: dann nimmt man die-

selbe wieder zurück, und wischt mit dem Finger das Piquenaug D hinweg, bedeckt mit dem Finger das Aug A (S. Fig. ) und zeigt alsbald das As von Pique. Hierauf legt man den Finger auf A, (S. Fig. ) und sagt: Sehet, die drey von Pique sind wieder gekommen; man wischt mit dem Finger das andere Aug von Pique hinweg, und zeigt, daß das As von Pique wieder gekommen (S. Fig. ). Endlich wischt man das Aug von Pique weg, welches das As von Herz bedecket, und verwandelt es also in das As von Herz (S. Fig. ), worauf man diese Karte auf den Tisch legt, damit man sie untersuchen könne.

Anmerkung. Man muß alle diese Veränderungen sehr geschickt und behende zu machen wissen, wenn dergleichen Belustigungen angenehm werden sollen, und man muß sie lieber gar nicht machen, als daß man andern merken läßt, was für Mittel man sich bediene, zu seinem Endzwecke zu gelangen.

## Die fünfzehn tausend Thaler.

### Zubereitung.

Man muß hiezu zwo dergleichen Karten haben, wie sie Tab. Fig. vorgestellt sind, nebst einem gemeinen Fünfer, und einem As von Careau.

### Belustigung.

Leget euern Fünfer von Careau und eure bey-

den besonders zubereiteten Karten, so wie es die Figur 11 anzeigt, und lasset sie sehen, indem ihr sie in der Hand haltet: leget hierauf das As auf den Tisch, und saget: „Hier ist ein Hausvater, „der drey Kinder hat, und ihnen nach seinem Tode „ein Vermögen von fünfzehn tausend Thalern hin„terläßt". (Welches diese drey Fünfer anzeigen) „Die zwey jüngern Kinder entschließen sich, ihrem „ältern Bruder die 5000 Thaler zu überlassen, die „ihnen zugehören, daß er damit etwas gewinnen „könnte". Unter währender Erzählung dieser Geschichte legt den Fünfer auf den Tisch, und das As an die Stelle des Fünfers, lenket die zwo Karten so, daß sie so stehen, wie die Fig. anzeigt, und fahret fort, folgendermassen zu erzählen: „Der „ältere, statt dieß Geld nützlich anzuwenden, hat „beynahe alles mit Spielen durchgebracht, so, daß „ihm nicht mehr, als 3000 Thaler, übrig geblie„ben, welches diese drey As bedeuten". Leget hierauf das As wieder auf den Tisch, und nehmet dagegen den Fünfer, fahret in der Erzählung weiter fort, und saget, daß „dieser ältere Bruder voll „Verdruß über den Verlust dieses Geldes mit die„sen 3000 Thalern nach Indien gereiset, daselbst „etwas Beträchtliches gewonnen habe, und seinen Brüdern die 15000 Thaler wieder zustelle". Zeiget dann die drey Karten so, wie sie in der Figur 10 vorgestellt sind. Diese Belustigung muß aber be-

hende und sehr geschickt gemacht werden, damit sie desto angenehmer werde; man muß sie auch nicht wiederholen, und alsobald seine Karten in die Tasche stecken. Weil man aber verlangen möchte, sie zu sehen, so ist es gut, wenn man vier andere bey der Hand hat, die nicht so zugerichtet sind: nämlich drey Fünfer und ein As von Careau.

Anmerkung. Man kann eine andere dergleichen Belustigung mit Fünfern und mit Dreyern machen.

## Die Augen der Karten, die unter drey Häufchen sind, die man hat machen lassen, zu errathen.

Lasset eine Person aus einem Piquetspiele drey Karten nach eigenem Belieben aussuchen, und erinnert sie zuvor, daß das As eilf Augen, die Figuren zehn, und die andern Karten so viel gelten, als sie Augen haben. Wenn sie nun diese drey Karten erwählet hat; so saget ihr, daß sie solche auf den Tisch legen, und auf jedes Häufchen so viel Karten legen soll, als noch Augen fehlen, bis zu fünfzehn: das ist, sie soll nach dem Beispiele noch acht Karten auf den Siebener, vier Karten auf das As, und fünf auf den Zehner legen. Lasset euch die noch übrigen Karten zurückgeben, und zählet unter einem andern Scheine, wie

viele Karten noch übrig sind. Addiret sechzehn zu dieser Zahl; so werdet ihr die Zahl der Augen von den drey untersten Karten erhalten, wie man aus diesem Beyspiele ersieht, wo noch zwölf Karten übrig bleiben; wenn zu diesen noch sechzehn addirt werden; so erhält man für die ganze Summe acht und zwanzig, welches die Anzahl der Augen auf diesen drey Karten ist.

## Die zwey verwandelten As.

Nehmet zwey As, eines von Pique, und das andere von Herz: klebet auf das As von Pique ein Aug von Herz, und auf das As von Herz ein Aug von Pique mit ein wenig Seife, damit man es leicht hinwegwischen könne.

### Belustigung.

Lasset diese beyden As sehen, nehmet das As von Pique, und saget einer Person aus der Gesellschaft, daß sie den Fuß darauf setzen soll, wischet aber, indem ihr es auf den Boden legt, das Aug von Pique hinweg: leget auf gleiche Weise das As von Herz unter den Fuß einer andern Person, und wischet das Aug von Herz ab. Versprechet hierauf, daß ihr machen wollet, daß das As von Pique an die Stelle des As von Herz, und das As von Herz an die Stelle des As von Pique komme. Lasset dann die Karten unter dem Fuße

hervorziehen; so wird es das Ansehen haben, als ob die Karten wären verwandelt worden.

## Durch das Schnupfstuch in dem Kartenspiele eine Karte zu finden, die eine Person gezogen hat.

Lasset aus einem Spiele eine Karte ziehen, welche man will, und saget zu der Person, welche dieselbe gezogen hat, daß sie solche wieder in die Mitte des Spieles hineinstecken soll: hebet an diesem Orte heimlich in der Hand ab; so wird diese Karte nothwendig die oberste in dem Spiele seyn müssen. Leget hierauf das Spiel auf den Tisch, bedecket selbes mit einem etwas feinen Schnupftuche, und durch dasselbe ergreifet diese erste Karte unter dem Scheine, als ob ihr solche in dem ganzen Spiele aussuchen müßtet.

Anmerkung. Man kann diese Belustigung auch machen, wenn man das Spiel eine Person in den Sack stecken läßt: man kann auch mehrere Karten ziehen lassen *), und sie auf eben diese Weise durch ein Schnupftuch, oder in der Tasche finden.

In

---

*) Wenn man mehrere Karten ziehen läßt, so muß man nicht eher in der Hand abheben, als bis man eine auf die andere mitten in das Spiel hat stecken lassen.

## In einem Perspektive verschiedene Karten, welche von einigen Personen gezogen worden sind, sehen zu lassen.

### Zubereitung.

Lasset euch ein Perspektiv von Elfenbein, das sehr dünne ist, machen, damit das Tageslicht in dasselbe hineinfallen könne: es muß dasselbe ohngefähr dritthalb Zoll hoch seyn. Setzet ein Ocularglas demselben vor, dessen Brennpunkt von zween und einem Viertelzolle ist, damit eine Karte, die sieben bis acht Linien lang ist, so groß als eine gewöhnliche Karte zu seyn scheine. Auf den Boden dieses Perspektivs, der mit einem kleinen schwarzen Pappendeckel bedecket seyn muß, leget eine kleine Karte, die auf beyden Seiten gemalt ist, diese muß mit zweenen kleinen Seidenfäden auf der Seite desselben fest gemacht werden, die an dem einen Ende in der Karte und an dem andern Ende in dem Ringe von Pappendeckel, der auf dem Boden des Perspektivs ist, versteckt sind. Kurz, diese kleine Karte muß so zugerichtet seyn, daß, wenn man das Perspektiv auf die eine oder die andere Seite neiget, man solche nach Belieben umwenden könne.

### Belustigung.

Man läßt zwo Personen zwo verschiedene Karten ziehen, die mit denen einerley seyn müssen,

welche

welche in dem Perspektive sind, und zeiget hierauf einer jeden in eben diesem Perspektive die Karte, welche sie gezogen hat.

Anmerkung. Damit man diese zwo Karten nach seinem Verlangen könne ziehen lassen, legt man solche zuvor oben auf das Spiel: hebt dann heimlich in der Hand ab, damit sie in die Mitte des Spieles zu stehen kommen, und bietet dasselbe an diesem Orte auf eine geschickte und ungezwungene Weise an. Wenn man gut mit diesem heimlichen Abheben in der Hand umzugehen weis; so ist diese Art besser, als mit den langen Karten, welche machen, daß man öfters das Spiel verändern muß, weil man sonst merken würde, daß man beynahe immer einerley Karten ziehen läßt, wodurch bald das Wunderbare davon wegfallen müßte.

## Die Karten zu verwandeln, welche einige Personen aus dem Spiele gezogen haben.

Leget oben auf euer Kartenspiel eine Karte, welche ihr wollet, z. B. eine Dame von Treffe, hebet heimlich in der Hand ab, bringet sie auf diese Weise in die Mitte des Spieles, und lasset sie eine Person ziehen: hebet hierauf ab, und lasset diese Dame von Treffe wieder mitten in das Spiel hinein

ein stecken; hebet noch einmal heimlich in der Hand ab, um sie wieder oben auf das Spiel zu bringen, und mischet die Karten, ohne diese Karte oben auf dem Spiele von ihrer Stelle zu bringen. Hebet wieder heimlich in der Hand ab, um sie das zweytemal in die Mitte des Spieles zu versetzen, und lasset eben diese Dame von Treffe eine andere Person herausziehen, doch mit dieser Vorsicht, daß dieselbe nicht nahe bey der ersten Person stehe, damit sie nicht merke, daß sie eben diese Karte gezogen habe; kurz, lasset eben diese Karte fünf verschiedene Personen herausziehen. Mischet eure Karten, ohne eure Dame von Treffe aus den Augen zu verlieren, und indem ihr vier gleichgültige Karten und die Dame von Treffe auf den Tisch leget, fraget, ob ein jeder seine Karte dabey sehe, worauf man mit Ja antworten wird, weil ein jeder die Dame von Treffe sieht. Wendet hierauf eure Karten um, nachdem ihr die Dame von Treffe davon weggenommen, gehet dann zu der ersten Person hin, zeiget ihr diese Karte, aber daß sie die andern nicht sehen, und fraget sie, ob dieß ihre Karte sey. Wenn sie nun Ja sagt, so blaset auf dieselbe, oder schlaget mit dem Finger darauf, und zeiget sie der zweyten Person, und so weiter.

## Die zwanzig Karten.

Nehmet zwanzig Karten, und lasset, wenn ihr

solche je zwo und zwo auf den Tisch gelegt habet, einige Personen, und zwar eine jede, zwo Karten heimlich merken, nämlich eines von diesen Häufchen von zwoen Karten, die ihr gemacht habt: nehmet dann alle diese Häufchen wieder zurücke, leget sie aufeinander, ohne sie in Unordnung zu bringen, und leget die Karten auf den Tisch nach der Vorschrift dieser vier Worte:

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| M | U | T | U | S | | D | E | D | I | T |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| N | O | M | E | N | | C | œ | C | I | S |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

Das erste Häufchen von zwoen Karten legt man zu den Numern 1 und 13, das zweyte zu den Numern 2 und 4, das dritte zu den Numern 3 und 10, und sofort nach der Ordnung der beyden Buchstaben, die einander gleich sind, und wenn man nun sagt, daß die beyden Karten, die man gemerkt hat, z. B. in der zweyten Reihe sind: so erkennet man hieraus, daß es diejenigen sind, die zu den Numern 6 und 8 gelegt worden. Sagt man euch aber, daß sie in der zweyten und vierten Reihe stehen, so sehet ihr sogleich, daß es diejenigen sind, die bey 9 und 19 sich befinden, weil diese vier Worte aus zwanzig Buchstaben bestehen, wovon ein jeder doppelt dasteht.

Die

## Die vier unzertrennlichen Könige.

Man nimmt vier Könige: unter den letzten legt man zwo andere gleichgültige Karten, die man sorgfältig verbirgt: hierauf zeiget man die vier Könige, und legt diese sechs Karten unter das Spiel: man nimmt hierauf einen König, den man oben darauf legt; eine von den gleichgültigen Karten ohngefähr in die Mitte des Spieles, die andere eben dahin, und zeigt, daß ein anderer König noch unten liege. Hierauf läßt man abheben, und da drey Könige unter dem Spiele geblieben sind; so befinden sich dann die vier Könige beysammen in der Mitte des Spieles.

## Die Wirthinn, und ihre drey Trinkgäste.

Man legt heimlich einen von den vier Knechten oben auf das Spiel, nimmt die drey andern, und eine Dame heraus, die man auf den Tisch legt. Man zeigt hierauf diese drey Knechte, und sagt: „Sehet, hier sind drey lustige Brüder, die sich sehr „wohl haben seyn lassen, und wacker in dem „Wirthshause getrunken haben, wovon aber keiner „Geld hat. Sie bereden sich, durchzugehen, ohne „die Wirthinn, die hier ist, (wobey man auf die „Dame von Treffe zeigt) zu bezahlen. Zu die„sem Ende sagen sie der Wirthinn, daß sie ihnen „noch einmal Wein aus dem Keller holen soll,

und

„und unterdessen gehen sie durch, und laufen fort, „der eine dahin, der andere dorthin“. Unterdessen legt man einen von den Knechten oben auf das Spiel, den andern in die Mitte, und den dritten unter dasselbe. „Wie nun die Wirthinn wieder „zurücke kömmt, und sie nicht findet; so will sie „ihnen nachlaufen“. Man legt zugleich die Dame von Treffe oben auf das Spiel, läßt abheben, und findet sie wieder mit den drey Knechten beysammen.

## Die Karten aus dem Gewichte und ihrer Schwere zu erkennen.

Leget in ein Spiel von vierzig Karten zwo lange Karten: so, daß die erste ohngefähr die 15te, und die zweyte die 26ste sey. Stellet euch, als ob ihr dieß Spiel mischen wolltet, hebet bey der ersten langen Karte ab, leget den abgehobenen Theil auf eure Hand, und saget: Es müssen hier fünfzehn Karten seyn; hebet das zweytemal bey der zweyten langen Karte ab, und saget: Hier sind eilf Karten; wäget den übrigen Theil, und saget: Es sind hier vierzehn Karten.

## Eine Anzahl von Karten zu nennen, die eine Person aus dem Spiele gezogen hat.

Man muß alle Karten eines Piquetspiels auf

solche Weise legen, daß man sich der Ordnung, in welche sie gebracht worden sind, leicht wieder erinnern könne, und eine Anzahl von Karten eine Person nach Belieben herausziehen lassen. Hierauf sieht man die Karte, die vor der herausgezogenen liegt, und diejenige, die auf dieselbe folgt, ohne daß mau es gewahr werde, an, läßt diese Person ihre Karten mischen, und nennet ihr solche eine nach der andern, welches nicht schwer seyn wird, wenn man die Ordnung auswendig weis, in welcher die Karten liegen. Um dem Gedächtniße aufzuhelfen, kann man sie, wenn man will, nach der Ordnung folgender Worte legen.

Huit Rois Neuf Dames Dix Sept As.

Man fängt also an mit dem Achter von Herz, König von Pique, Knecht von Careau, Neun von Treffe, Dame von Pique &c. und fährt fort, nach der Ordnung der oben stehenden Worte und Farben, so, daß Coeur, Pique, Careau, und Treffe aufeinander kommen, welches man aber wohl im Gedächtniße behalten muß.

Aus

## Aus hundert verschiedenen Namen, die man auf Karten geschrieben hat, denjenigen zu errathen, den eine Person heimlich gedacht hat.

### Zubereitung.

Nehmet zehn Karten, auf diese schreibet die hundert verschiedenen Namen, die in der folgenden Tabelle begriffen sind, worinn sie also geordnet sind, daß die ersten Buchstaben der zehn letzten Namen, die unten auf der einen Seite einer jeden Karte stehen, das Wort Indromacus ausmachen, und daß ferner ein jeder von den zehn Namen, welche zuerst auf der umgewandten Seite dieser zehn Karten stehen, einerley ist mit denen, die auf der andern Seite der ersten Karte geschrieben stehen, und so auch mit den andern.

### Belustigung.

Man ersucht eine Person, daß sie heimlich einen Namen auf der ersten Seite einer von den zehn Karten denken soll, welche man sie ziehen läßt, und die man merket; man wendet hierauf die Karten um, und sagt ihr, daß sie auf der andern Seite derselben den Namen, den sie gedacht hat, suchen, und diese Karte wieder zurück geben soll; so kann man ihr den Namen nennen, der sich bey

der Zahl der Karte befindet, die man ihr angebo- ten hat.

## Beyspiel.

Wenn man dieser Person die fünfte Karte gegeben hat, deren letzter Name mit einem großen O anfängt, und sie auf dieser Seite einen von den zehn Namen, die darauf geschrieben stehen, erwählet hat: so wird derselbe der fünfte auf der zurückgegebenen Karte seyn.

Anmerkung. Man kann diese Karten auch so zurichten, daß auf der einen Seite Fragen, und auf der andern Antworten stehen.

# Tabelle und Ordnung

## der hundert Namen, die auf diese zehn Karten geschrieben werden müssen.

### Erste Karte.

| Erste Seite. | Umgewandte Seite. |
| --- | --- |
| Celadon | Jason |
| Andromede | Narcisse |
| Silene | Daphnis |
| Acis | Rophilene |
| Eglée | Orphée |
| Sirink | Mirtil |
| Tircis | Adonis |
| Polypheme | Coridon |

Prothée

| | |
|---|---|
| Prothée | Vertumne |
| Jaſon | Melicerte |

## Zweyte Karte.

| | |
|---|---|
| Pomone | Andromede |
| Omphale | Pomone |
| Arianne | Deucalion |
| Liſis | Licas |
| Flore | Latone |
| Danaé | Icare |
| Alcandre | Ganimede |
| Tireſias | Leandre |
| Iſſé | Hipolite |
| Narciſſe | Driope |

## Dritte Karte.

| Erste Seite. | Umgewandte Seite. |
|---|---|
| Deucalion | Acis |
| Heſionne | Omphale |
| Galathée | Heſionne |
| Thetis | Calipſo |
| Atis | Hilas |
| Palemon | Clitandre |
| Melibée | Ariſtée |
| Orion | Pelée |
| Niſus | Corilas |
| Daphnis | Neſſus |

## Vierte Karte.

| | |
|---|---|
| Licas | Eglée |
| Calipſo | Arianne |
| Medée | Galatée |
| Adonis | Medée |
| Ceres | Thisbée |
| Caſſandre | Alcinoe |
| Pales | Hiacinthe |
| Menelaus | Caliſto |
| Glauque | Procris |
| Rophilene | Philoctete |

## Fünfte Karte.

| Erſte Seite. | Umgewandte Seite. |
|---|---|
| Latone | Celadon |
| Hilas | Liſis |
| Thisbée | Thetis |
| Diane | Adonis |
| Palemon | Diane |
| Hebe | Endimion |
| Sapho | Circé |
| Acteon | Cadmus |
| Meduſe | Capariſſe |
| Orphée | Marſias |

## Sechſte Karte.

| | |
|---|---|
| Icare | Silene |
| Clitandre | Flore |

| | |
|---|---|
| Alcinoe | Atis |
| Endimion | Ceres |
| Alcidon | Palemon |
| Iphis | Alcidon |
| Achelous | Mopſus |
| Philomele | Pſiche |
| Cephale | Arethuſe |
| Mirtil | Licas |

## Siebente Karte.

| Erſte Seite. | Umgewandte Seite. |
|---|---|
| Ganimede | Sirink |
| Ariſtée | Danae |
| Hiacinthe | Palemon |
| Circé | Caſſandre |
| Mopſus | Hebé |
| Pirame | Iphis |
| Philemon | Pirame |
| Aſtrée | Semele |
| Pelias | Eſon |
| Adonis | Iſis |

## Achte Karte.

| | |
|---|---|
| Leandre | Polypheme |
| Pelée | Alcandre |
| Caliſto | Melibée |
| Cadmus | Pales |
| Pſichée | Sapho |

| | |
|---|---|
| Semele | Achelous |
| Iphise | Philemon |
| Silvanire | Iphise |
| Alphée | Caliste |
| Coridon | Itis |

## Neunte Karte.

| Erste Seite. | Umgewandte Seite. |
|---|---|
| Hipolite | Protée |
| Corilis | Tiresias |
| Procris | Orion |
| Caparisse | Menelaus |
| Arethuse | Acteon |
| Eson | Philomele |
| Caliste | Astrée |
| Arachne | Silvanire |
| Pirra | Arachne |
| Vertumne | Silvandre |

## Zehnte Karte.

| | |
|---|---|
| Driope | Tircis |
| Nessus | Isse |
| Philoctete | Nisus |
| Marsias | Glauque |
| Licas | Meduse |
| Isis | Cephale |
| Itis | Pelias |
| Melicerte | Alphée |

Riblis

Riblis — Pirra
Silvandre — Biblis.

Anmerkung. Diese Belustigungen mit den Karten, die ich oben beschrieben habe, sind beynahe alle schon bekannt.

## Eine Karte, die aus einem Spiele gezogen worden, in verschiedene Dinge zu verwandeln, und sie wieder in ihre vorige Gestalt zu bringen.

### Zubereitung.

Nehmet ein Kartenspiel, in dessen Mitte eine Karte sich befindet, die breiter ist, als die übrigen, z. B. einen Knecht von Pique; leget unter diesen Knecht einen Siebener von Careau, und unter diesen Siebener einen Zehner von Treffe: leget ferner oben auf das Spiel verschiedene Karten, die diesen beyden letzten ähnlich sind, und andere, auf welchen verschiedene Dinge gemalt zu sehen, mit Beobachtung der folgenden Ordnung.

Erste Karte. Ein Vogel.
2. — — Ein Siebener von Careau.
3. — — Blume.

Vierte Karte Ein anderer Siebener von Careau.
5. — — Eine Blume.

 6. — — Ein

6. — — Ein Zehner von Treffe.
7. — — Eine Blume.
8. — — Ein anderer Zehner von Treffe.

Sechs bis acht gleichgültige Karten: den Knecht von Pique, die breite Karte, den Siebner von Careau, und den Zehner von Treffe, die übrigen alle können gleichgültige Karten seyn.

## Belustigung.

Man läßt zwo verschiedene Personen die zwo verschiedenen Karten ziehen, die unter der breiten Karte liegen, nämlich den Siebener von Careau, und den Zehner von Treffe: Hierauf nimmt man das Spiel in die linke Hand, öffnet solches an dem Orte, wo die breite Karte ist, wie wenn man ein Buch öffnete, und läßt die Person, die den Siebener von Careau gezogen hat, solchen in die offene Stelle hineinstecken. Man läßt diese Person dann auf das Spiel blasen, und bringt, ohne das Spiel zuzuthun, in eben diesem Augenblicke auf diese Karte diejenige Karte, die auf dem Spiele liegt, und auf welcher ein Vogel gemalt ist *); man läßt hernach diese Person ihre Karte besehen, und sie diese Veränderung gewahrnehmen, dann

wieder

*) Wenn man dieses thun will, muß man den mittelsten Finger der linken Hand naß machen, und mit demselben die Karte behende auf das Spiel bringen.

wieder hineinstecken, und noch einmal auf das Spiel blasen, worauf man den Siebener von Careau wieder an diese Stelle bringt, der dann oben auf dem Spiele liegt, und ihr zeiget, daß ihre Karte wieder gekommen ist. Eben so macht man es, wenn man die Karte von neuem in eine Blume verwandeln, und in ihren vorigen Zustand versetzen will. Kurz, man verrichtet eben dieß mit der zweyten Person, die den Zehner von Treffe gezogen hat.

Anmerkung. Der ganze Kunstgriff besteht darinn, daß man mit dem nassen Finger die Karte, die oben auf dem Spiele liegt, fortschiebe, und sie allezeit unter die breite Karte bringe, welches sehr leicht ist. Man muß aber dabey dieß beobachten, daß man das Spiel nicht aus der Hand lasse oder lege. Uebrigens wird zu dieser Belustigung keine grosse Geschicklichkeit erfodert, und ist also sehr leicht zu machen.

## Die Karte in einem Ringe.

### Zubereitung.

Lasset euch einen Ring mit zweyen einander entgegengesetzten Kästchen machen, in derer jedem ein Stein von rechtwinklichter Gestalt und gleicher Größe gefasset ist. Man muß aber unter den einen von den beyden Steinen dieses Ringes die Figur einer Karte, die auf einem Papiere im

Kleinen

Kleinen gemalt ist, legen können: seht auch dahin, daß der Reif dieses Ringes groß genug sey, daß man ihn sehr leicht an den dritten oder vierten Finger der linken Hand anstecken und herum drehen könne.

## Belustigung.

Man läßt eine Person eine Karte ziehen, die derjenigen gleich ist, welche man unter den einen von den beyden Steinen dieses Ringes gefaßt hat, und läßt sie dieselbe bey einem Lichte verbrennen. Unterdessen steckt man diesen Ring an seinen Finger, so, daß diejenige Seite, auf welcher sich die Figur der gezogenen Karte befindet, unter dem Finger stehe, und zeigt dann denselben auf der andern Seite. Hernach nimmt man mit dem Finger ein wenig Asche von dieser verbrannten Karte, und reibet damit den Ring, drehet ihn zugleich unvermerkt um, so, daß die andere Seite, wo die gemalte Karte zu sehen ist, oben auf dem Finger stehe, und zeiget hierauf die Figur der verbrannten Karte.

Anmerkung. Man kann diese Belustigung machen mit einem Ringe, der nur einen einzigen Kasten mit einem Steine hat, wenn man ihn so einrichtet, daß unter dem Steine ein kleiner Schieber angebracht wird, der aber so beschaffen ist, daß man ihn nicht gewahr werde, und daß man ihn

leicht

leicht herausziehen, und also die Karte, die auf dem Boden des Kastens gemalt ist, sehen lassen könne. Diese Art, die Belustigung zu machen, ist deßwegen angenehmer, weil man in diesem Falle den Ring zeigen, und ihn an seinem Finger haben kann, noch ehe man diese Belustigung machet: „Da man bey der ersten Art denselben erst anstecken muß, wenn man diese Belustigung machen will." Doch muß ich auch dieses sagen, daß mehrere Geschicklichkeit erfodert wird, wenn man diese letztere Art erwählen will.

## Das Zaubergefäß.

**Wenn ein Kartenspiel, aus welchem man einige Karten hat ziehen lassen, in ein Gefäß gelegt worden, zu machen, daß sie von selbst, und zwar eine nach der andern, herauskommen.**

### Zubereitung.

Lasset euch ein Gefäß von Holz oder Pappendeckel A B machen, (S. Tab. XVI. Fig. 2) machet solches fest auf einem Kragsteine L, der an der Wand M angebracht worden. Dieses Gefäß muß innwendig offen, und seine Oeffnung in fünf Theile c d e f g abgetheilet seyn, so, daß ihr in die Ab-

theilungen c und d ein ganzes Kartenspiel, in die Abtheilungen e f und g aber nur Eine Karte hineinstecken könnet.

Bindet einen Faden oder eine seidene Schnur bey H an, die mit dem andern Ende durch die Oeffnung d, und von da über die Rolle i, längst dem Kragsteine L, fort und hinter der Wand M hinausgeht.

Nehmet hierauf drey Karten aus einem Piquetspiele, und stecket solche in die Oeffnungen e, f, und g, so, daß unter einer jeden derselben die seidene Schnur fortgehe, damit ihr solche, wenn man die Schnur hinter der Wand anzieht, könnet herausgehen lassen. Stecket in die Oeffnung c das Spiel, aus welchem ihr die drey Karten herausgenommen habt.

Haltet noch ein anders Spiel in Bereitschaft, auf welchem oben die drey Karten liegen, die einerley sind mit denen, die ihr in die Oeffnungen des Gefäßes e, f, g, hineingesteckt habet.

## Belustigung.

Nehmet dieses letztere Kartenspiel, hebet heimlich in der Hand ab, lasset drey Personen diese drey Karten ziehen, gebet ihnen hierauf das Spiel selbst, daß sie ihre Karten darunter mischen; stecket dann dieses Spiel in die Oeffnung d des Gefäßes, und saget, daß ihr machen wollet, daß die drey

Karten,

Karten, die man gezogen hat, aus dem Gefäße herausgehen, welches die hinter der Wand verborgene Person thun muß, indem sie sehr sachte und gleichförmig die seidene Schnur anzieht. Wenn diese Karten herausgekommen sind; so nehmet das Spiel, welches in der Oeffnung c ist, und zeiget es denen, welche die drey Karten gezogen haben, damit sie, wenn sie ihre Karten nicht mehr in dem Spiele finden, glauben können, daß es in der That diejenigen sind, welche sie gezogen, die aus dem Gefässe heraus gekommen sind.

Anmerkung. Man kann hiebey eines Gehilfen entbehren, wenn man ein kleines Gewicht an die Schnur, die hinter der Wand hinausgeht, anbindet, und solches hinab sinken läßt, indem man unvermerkt einen Drücker oder Feder losläßt, die auf der Schnur liegt, welches auf verschiedene Weise geschehen kann, je nachdem der Ort, an welchen man das Gefäß setzt, solches verstattet.

Ihr müsset auch das Gefäß höher setzen, als das Auge der Zuschauer ist, damit sie die verschiedenen Oeffnungen, die darinn sind, nicht sehen können.

## Wenn eine Person eine Karte aus einem Spiele gezogen hat, aus dem man sechs Häufchen gemacht, vermittelst eines auf den Tisch geworfenen Würfels dasjenige Häufchen anzuzeigen, in welchem sich die gezogene Karte befindet.

### Zubereitung.

Nehmet ein Spiel, das aus sechs und dreyßig Karten besteht, in welchem sechs verschiedene Karten, eine jede sechsmal, sich befinden: das ist, es müssen in demselben nur sechserley Karten seyn, leget solche dergestalt, daß allezeit die sechs verschiedenen Karten auf einander folgen, und die letzte derselben immer Eine Breite sey.

### Wirkung.

Wenn das Spiel in dieser Ordnung liegt, und man macht sechs Häufchen daraus, indem man allezeit bey den breiten Karten abhebet; so wird ein jedes derselben einerley Karten enthalten.

### Belustigung.

Lasset aus diesem Spiele eine Karte herausziehen, welche man will, und solche auf eine unvermerkte Weise wieder in dasjenige von den sechs Häufchen hineinstecken, aus welchem man sie her-

aus-

ausgezogen hat. Hebet das Spiel einigemal ab, so, daß eine von den sechs breiten Karten unter dem Spiele sich befinde: machet hierauf sechs Häufchen, gebet einer Person einen Würfel, und saget ihr, daß die Augen, welche sie werfen wird, das Häufchen anzeigen werden, in welchem sich die gezogene Karte befindet. Hebet hierauf das Häufchen auf, welches durch die geworfenen Augen angezeiget worden, und lasset sie ihre Karte sehen.

Anmerkung. Man muß dieses Spiel sogleich in seine Tasche stecken, in welcher man ein anders in Bereitschaft haben muß, damit man es könne sehen lassen, wenn man es verlangte. Diese Belustigung muß man nicht wiederholen, weil man sonst leicht entdecken könnte, worauf es dabey ankomme.

## Alle rothen Karten von den schwarzen Karten mit einem einzigen Stoße abzusondern, wenn sie gleich wohl gemischt worden.

### Zubereitung.

Nehmet ein solches zugeschnittenes Piquetspiel, wie es schon oben angezeigt worden, leget die beyden Farben desselben dergestalt, daß alle Piquen und Treffen mit der größern Breite der Karten auf

die eine Seite, und die Careaux und Coeurs auf die andere Seite zu liegen kommen: zeiget hierauf das Spiel, und lasset es auch mischen: hierauf drücket das Spiel mit beyden Händen an beyden äußersten Enden, und sondert die beyden Farben durch einen einzigen Stoß von einander.

Anmerkung. Diese Belustigung ist sehr leicht zu machen, man muß sie aber nicht wiederholen; wiewohl man dieses doch thun könnte mit einem andern Spiele, welches man unvermerkt austauschen, und mit welchem man die gemalten Karten von den niedrigen absondern müßte, nachdem man es hiezu eingerichtet hat, welches eine neue Verwunderung erregen würde. Man könnte auch auf eine gewisse Anzahl von weißen Karten gewisse Buchstaben oder Worte schreiben, welche eine Frage und die Antwort darauf enthalten, um eine von der andern abzusondern. Kurz man kann mit diesem zugeschnittenen Spiele nach seinem Belieben verschiedene Belustigungen machen.

Wenn

## Wenn eine Person aus einem Spiele eine Karte gezogen hat, ihr das Spiel in die Hand zu geben, und durch einen Schlag auf dieses Spiel ihr alle Karten aus der Hand zu schlagen, nur diejenige ausgenommen, welche sie gezogen hat.

Wenn man sie die Karte, die sie gezogen hat, wieder in das Spiel hat stecken lassen; so bringet solche unter das Spiel, und gebet dieser Person das ganze Spiel hin, indem ihr sie dasselbe zwischen ihren zweenen Fingern halten lasset. Schlaget hierauf mit dem Finger auf das Spiel; so wird die gezogene Karte zwischen den Fingern dieser Person zurückbleiben.

## Die vier unzertrennlichen As.

Nehmet aus einem Kartenspiele die vier As heraus, und leget sie auf den Tisch hin, haltet das Spiel in eurer linken Hand, nehmet unvermerkt mit der rechten Hand oben von diesem Spiele drey Karten *); leget dann diese vier As auf das Spiel, auf dieselben aber die drey Karten, die ihr in eurer Hand verborgen hieltet. Wenn dieß geschehen ist; so nehmet die vier Karten oben von dem Spiele hin-



*) Man nimmt diese Karten hinweg, und behält sie unter der Hand zwischen den Fingern.

hinweg, und leget sie wieder auf den Tisch, ohne sie aufzudecken, ausgenommen die vierte, welche das As ist, und die ihr auch wohl auf den Boden könnet fallen lassen, um Gelegenheit zu haben, sie umzuwenden, und desto eher glauben zu machen, daß diese vier Karten die vier As sind. Lasset eines von diesen As oben auf das Spiel legen, und die drey andern Karten, wie man nur selbst will, in das Spiel hineinstecken *); hebet hierauf heimlich in der Hand ab, und zeiget, daß sie alle vier mitten in dem Spiele beysammen sind.

## Wenn eine Karte aus einem Spiele gezogen worden, solche in einem Spiegel sehen zu lassen.

### Zubereitung.

Lasset euch einen Spiegel A verfertigen von runder oder ovaler Gestalt, mit dieser Vorsicht: Erstlich, daß seine Einfassung so breit sey, als eine Karte, und ausgeschnitten werde, daß man hindurch sehen könne; zweitens, daß die ausgeschnittnen Stellen von hinten bedeckt werden mit kleinen Spiegeln; drittens, daß der Hauptspiegel, der die mittlere Oeffnung dieses Rahmens bedecket, zwey

Drit-

*) Man muß sie nicht unter die vier As stecken lassen, die alsdann oben auf dem Spiele sind.

Drittel von der Breite desselben habe, und zieht zwischen den beyden Krinnen, C D und E F, die hinter dem grossen und den kleinen Spiegeln angebrachte Bancer, durch die sie sich leicht bewegen lassen.

Wenn dieser Spiegel nun so zubereitet worden: so nehmet von der Folie, womit der Spiegel hinten belegt ist, so viel weg, als die Grösse einer Karte beträgt, welches aber an demjenigen Orte geschehen muß, der unter der Einfassung verborgen werden kann. Bedecket diesen durchsichtig gemachten Theil des Spiegels mit einer Karte G, indem ihr solche an einigen Orten mit Gummi anklebet, damit sie nicht herabfallen könne: oder setzt auch hinter diesen Spiegel einen Pappendeckel, der auf beyden Seiten angeleimt, und an dem Orte, wo ihr die Spiegelfolie hinweggenommen habt, ausgeschnitten ist, auf welchen Ausschnitt dann die Karte an ihren äußersten Randen angeleimt wird.

Hänget diesen Spiegel an eine Wand, und machet hinten zwo kleine Schnüre, mit welchen man leicht, und ohne einiges Geräusche, diesen Spiegel in seinen Ramen hin und herschieben, und folglich diese Karten zeigen und wieder verschwinden lassen kann.

## Belustigung.

Man muß eine bestimmte Karte, die mit der

Karte in dem Spiegel einerley ist, ziehen, und solche wieder in das Spiel stecken lassen: hierauf macht man, daß sie wieder oben auf das Spiel zu liegen komme, indem man in der Hand heimlich abhebet, und nimmt solche dann mit dem untern Theile der Hand hinweg. Nach diesem sagt man, daß man sie in den Spiegel bringen wolle, welches die hinter der Wand verborgene Person leicht ausführen wird, indem sie die Schnur sehr sachte anzieht. Und da man die Bewegungen des Spiegels nicht bemerket, weil das Aug keine Veränderung daran findet; so wird man nur die Karte gegen die Mitte des Spiegels hervorkommen sehen, welches desto mehr Bewunderung erwecken wird, weil sie das Ansehen hat, als ob sie zwischen der Spiegelfolie und dem Glase stecke.

Anmerkung. Man muß dieses Stück so zurichten, daß man die Karte nach Belieben verändern, und eine andere an deren Stelle setzen könne, damit nicht immer einerley Karte in diesem Spiegel erscheine, so oft man diese Belustigung macht.

Man kann auch diese Karte in einer Tafel, zwischen dem Glase und dem Kupferstiche hervorkommen lassen, wenn man nämlich die Karte durch einen Spalt oder Schnitt, der in den Kupferstich gemacht worden, hervorkommen läßt. Dieser muß aber an einem Orte gemacht werden, wo es nicht sehr leicht ist, denselben gewahr zu werden.

Wenn

## Wenn eine Person eine Karte heimlich gedacht hat, zu machen, daß sich solche in dem Spiele bey der verlangten Zahl finde.

Lasset euch ein Perspektiv machen, auf dessen Boden ihr die Karte, wie in der Tabelle angezeigt ist, legen müsset, erinnert euch, und merket dabey, daß die Ziffer 1, 2, und 3, welche den sieben und zwanzig Zahlen zur Seite stehen, bey welchen man die Karte zu finden verlangen kann, die Art und Weise anzeigen, wie ihr die drey Haufen, welche mit diesen Karten gemacht werden müssen, auf einander legen und ordnen müsset, je nachdem die verlangte Zahl beschaffen ist.

### Beyspiel.

Wenn man einer Person ein Spiel, das nur aus sieben und zwanzig Karten besteht, in die Hand gegeben hat: so macht aus demselben drey Haufen, jeden von neun Karten, so, daß ihr immer auf jeden Haufen eine Karte nach der andern leget, und dabey dieß beobachtet, daß ihr die Person, die sie gezogen hat, eine jede Karte sehen lasset, ohne sie selbst zu sehen. Fraget hierauf, in welchem Haufen diese gedachte Karte sich befinde, und leget denjenigen Haufen, in welchem sie ist, oben auf das Spiel, wenn die Ziffer 1 in dem

Perspektive der verlangten Zahl zur Seite steht; ist es die Ziffer 2, so leget diesen Haufen in die Mitte; ist es aber die Ziffer 3, so kömmt derselbe unten zu liegen. Machet das zweyte- und drittemal diese drey Haufen, und leget sie auf die vorgedachte Weise aufeinander; so wird die gedachte Karte dann in dem Spiele bey der verlangten Zahl sich finden müssen.

## Belustigung.

Nachdem man bey einer jeden dieser drey Wiederholungen gefragt hat, in welchem Haufen die gedachte Karte sich befinde; so betrachtet man diesen Haufen mit dem Perspektive, um darinn die Ziffer, die der Zahl, bey welcher sich die Karte befinden soll, zur Seite steht, zu bemerken; weil diese die Art und Weise anzeigt, wie man die drey Haufen auf einander legen müsse. Nachdem man nun diese Haufen dreymal gemacht hat, so betrachtet man das ganze Spiel mit dem Perspektive, gleich als ob man darinn sehen wollte, ob die Karte wirklich bey der verlangten Zahl sich befinde.

## Eine andere Art, diese Belustigung zu machen.

Wenn man nicht fragt, bey welcher sich die Karte befinden soll; so kann man sie selbst bey einer nach eigenem Belieben bestimmten Zahl erscheinen lassen, und dadurch glauben machen, daß

man vermittelst des Perspektivs diejenige Zahl entdecke, bey welcher sie sich in dem Spiele findet.

## Eine andere Art.

Man kann diese Belustigung auch noch vermittelst einer horizontalen magnetischen Scheibe verändern, wenn man auf dieselben die Zahlen von 1 bis 27 setzt, und dann durch die Nadel die Zahl anzeigen läßt, bey welcher sich die Karte, die man gedacht hat, in dem Spiele finden muß.

Anmerkung. Man findet die Beschreibung dieser Scheibe in dem ersten Theile dieses Werkes.

Diese verschiedenen Belustigungen mit den Karten, die bisher beschrieben worden, sind hinlänglich, zu zeigen, wie alle diejenigen gemacht und ausgeführt werden können, derer hier nicht einmal Erwähnung geschehen, weil sie sehr einfältig und bekannt sind. Diese, welche hier beschrieben worden, sind meistentheils leicht nachzumachen, und erfodern nichts, als ein wenig Geschicklichkeit, die man durch die Uebung bald erlangen kann. Das Nothwendigste und Wesentlichste dabey ist dieß, daß man geschickt und behende in der Hand die Karten über einander bringen und abheben kann, ingleichen, daß man einen andern, ohne daß er es merke, nöthigen kann, die Karte zu nehmen, die man will. Wenn man im Stande ist, diesen beyden Stücken

ein Genüge zu thun, so wird man auch alle diese Belustigungen mit vielem Beyfalle machen können. Diejenigen, welche man mit solchen Spielen machet, in welchen eine oder mehrere breite Karten liegen, sind zwar leichter; weil man aber hiezu schon zugerichtete Spiele haben muß, so kann man sie nicht mit einem jeden Kartenspiele, das man bey der Hand hat, machen, wo hingegen diejenigen Belustigungen, die durch das heimliche Abheben in der Hand gemacht werden, mit allen Arten von Kartenspielen ausgeführt werden können. Man muß sich daher bemühen, auf dieses letztere Stück alle Aufmerksamkeit zu wenden, und sich darinn wohl zu üben, wenn man diese Belustigungen zum Vergnügen der Zuschauer machen will.

# Kunststücke mit Farben.

## Farben auf dem Wasser hervorzubringen.

Man darf nur etliche Tropfen Nußöl auf stehendes Wasser werfen; so werden sich alle Farben darstellen, die man sonst durch ein dreyeckichtes Glas zu sehen bekömmt.

### Farbenversuche.

Farbenversuche können folgende gemacht, und

hiedurch

hiedurch die Färberey in etwas eingesehen werden; welche zwar in vielen Büchern beschrieben, in selben aber niemals alle bey den Farben vorfallende Umstände zergliedert werden, wodurch die Versuche öfters den Endzweck nicht erreichen.

1) Man macht von Brasilienholz eine Tinktur, und gießt ein Acidum darein, als Oleum oder Spiritum Vitrioli; so wird die Tinktur gelb; gießt man aber Oleum Tartar. per deliq. hinein, so wird die Tinktur wieder weiß.

2) Man nehme Dinte, die aus der Auflösung der Galläpfel und des Vitriols gemacht ist, giesse Scheidewasser darein: so wird die Schwärze sich verlieren, und das helle Wasser hervorkommen.

3) Löset Mercurium sublimatum im Wasser auf, daß sie weiß aussehe: sobald man Oleum Tartar. per deliq. hineintröpfelt, so wird die Auflösung schöne Orangefarbe; gießt man Scheidewasser darauf, so wird die Solution wieder weiß. Und eben dieß ist die Probe des Mercurii sublimati, die anzeigt, ob derselbe nicht mit andern Sachen vermischt sey: er muß also, wenn er rein ist, schöne Orangefarbe in der Prüfung bekommen.

4) Giesset auf rothe Rosenblätter Wasser, oder Spir. Vini, und lasset solches einige Stunden stehen, vermischet es mit Scheidewasser, oder einem andern scharfen Geiste; so wird das Wasser roth: bringt

bringt man aber Oleum Tartar. per deliq. darein, so wird es grün; gießt man aufgelösten Vitriol in diese Tinktur, so wird sie schwarz wie Dinte. Wer sieht nicht, wie sehr man mit den beschriebenen Stücken in der Färberey der Tücher und Zeuge abwechseln, und wie vielerley Farben erfunden werden können, welches zu zergliedern zu weitschichtig wäre. So mancherley aber diese Farben sind, so vielerley sind gewöhnlich die Proben der Farben, ob sie gut oder schlecht sind. Insgemein nimmt man an, daß gute Farben sich in 12 Tagen in der Sonne und heitern Luft nicht verändern, oder in das Dunkle fallen. Hingegen die zu helle werden, und sich verändern, werden für schlecht gehalten. Weil aber diese Probe Zeit erfodert; so hat man auf Mittel gedacht, dem gefärbten Zeuge in wenig Minuten das alles zu nehmen, was er in 12 oder 14 Tagen an der Sonne verlieren kann. Hiezu hat du Fay die Ueberwallung (debouillis) vorgeschlagen; allein die vielerley vorgeschlagenen Mittel geben auf das neue viele Ausnahmen, so, daß man diese Proben mit Seife, Alaun, Weinstein, und derer Mischung nicht für allgemein und zureichend halten kann, sondern auf andere zu denken, oder die alten beyzubehalten hat.

5) Dem Wasser oder dem Branntweine die Farbe eines Weines zu geben, wird etwas Zucker, nachdem man viel Farben will, in eine kleine mes-

ßingene Pfanne gelegt, und mit wenigem daran geschütteten Wasser angebräunet. Ist dieß geschehen; so gießt man so viel von dieser Auflösung in das Wasser oder Branntwein, bis es die Farbe des Weines erhält. Man kann zwar eben dieß erhalten, wenn man die Rinde vom Brode wohl über dem Feuer bräunt, und es darein legt: es hat aber das Wasser einen etwas widrigen Geschmack davon, welches zum vielen Trinken nicht wohl taugt.

## Das Gesicht und Hände kohlschwarz zu machen, wenn sich einer vor oder nach der Mahlzeit wäscht, oder wenn er im Bade sitzt, demselben das Gesicht zu schwärzen.

Man nimmt Vitriol, und löset ihn im Wasser auf, daß das Wasser durchsichtig und hell bleibe; dann zerstößt man Galläpfel ganz fein, und streut dieß feine Pulver in das Abwischtuch, so, daß das Grobe herausgeschüttelt werde, damit der andere keinen Verdacht habe. Wenn er sich nun in dem beschriebenen Wasser gewaschen, und mit diesem Abwischtuche abtrocknet, so wird er schwarz, und immer schwärzer, je mehr er sich bemüht, das Schwarze herab zu bringen. Oder wenn einer schwitzt, so darf man nur das Abwischtuch mit feinem Vitriole bestreuen, und ihn damit wohl abwischen;

wischen; so wird er, je öfter er sich abwischen läßt, immer schwärzer, welche Schwärze in etlichen Wassern erst herabgebracht werden kann.

# Kunststücke mit der Schrift.

## Jemand in einer Stunde schreiben zu lernen.

Man muß wissen, daß keine Schrift in so kurzer Zeit zu lernen ist, als die lateinische; es ist ja keine Kunst, gerade Linien zu machen. Kann nun jemand dieß thun, so kann er auch zugleich alle Buchstaben nachschreiben, weil sie alle aus geraden Linien und halben Monden bestehen; das i, l, m, n, r, t, u, sind alle gerade Linien, und c, e, o, a, sind krumme; aus beyden aber zugleich sind zusammengesetzt: ſ, s, f, h, k, b, p, d, q, g, x, y, z.

## Schreiben ohne Feder und Griffel.

Nehmet ein gedrucktes Buch, welches beliebig ist, sucht in demselben an den Seiten der Blätter, wie man etliche Worte zusammen bringen könne, die einen vollkommenen Verstand ausmachen: und zwar macht man von der rechten Hand den Anfang, und geht von da zur linken; bey jedem

Buch-

Buchstaben oder Worte aber, das anständig ist, macht man ein Pünktchen, und fährt so fort, bis man seine ganze Meinung entdeckt hat. Hierauf übersendet man dieses Buch dem guten Freunde, dem das Kunststück zuvor bekannt gemacht worden: dem Ueberbringer aber kann man ein anders höfliches Kompliment befehlen, und etwa sagen, daß man gehorsamen Dank erstatte für das geliehene Buch.

## Schreiben ohne Hände.

Es lehrt die Noth diejenigen, die entweder von Geburt, oder durch Unglück, der Hände oder Arme mangeln, daß sie auf andere Weise diesen Mangel ersetzen. Hiezu brauchen einige den Fuß, wie Cardanus Beyspiele erzählt. Olaus Wormius bezeugt, daß er zu Koppenhagen eine Engländerinn ohne Arme schreiben gesehen habe, indem sie die Feder mit dem Fuße ergriffen, und ihren Namen deutlich auf das Papier geschrieben habe. Dergleichen Beyspiele kommen öfters vor, welches eben durch die Gewohnheit so schwer nicht ist, solches zu bewerkstelligen.

## Mancherley Sachen auf ein Glas zu schreiben.

Hiezu muß man sich bey einem Glasmaler ein Glas mit einer Loth anstreichen lassen, in welches man

man dann mit einer guten scharfen Feder, von Pipphahnen-Kielen geschnitten, ganz rein und fein, fast wie auf Pergament, schreiben und zeichnen kann, was man will: dann läßt man es bey einem Glasmaler schmelzen oder brennen, so wird die Schrift auf das schönste darinn seyn und bleiben: es müßte dann eher das Glas schmelzen oder zerbrechen; und kann hernach weder vom Feuer, noch Wasser verderbt werden; welches dann überaus schön aussieht.

## Zur Nachtzeit ganz gerade zu schreiben.

Dieß geschieht, wenn man das Papier reihenweise falzet oder biegt, und mit der Hand diesen Falzen nachfolgt.

## Mit Eisen, Stahl, Kupfer, Zinn rc. zu schreiben.

Nehmt jedes solches Metall besonders, und zerfeilt es ganz klein; hernach reitert es durch ein Haarsiebchen, und verfahrt also mit allem; denn sie haben einerley Zubereitung. Dann nehmt das Kleine mit etwas Salz, thut es auf einen Reibstein, und reibet es mit Gummiwasser wohl und fein ab. Im Gebrauche mäßigt man es mit Gummiwasser; wenn es dann trocken geworden: so polirt man die Schrift. Eben so geschieht es auch, wenn man mit Gold oder Silber schreiben will.

## Auf einen Stein schreiben.

Dieß soll mit der Galle von einem Bocke geschehen. Hat man den Stein in Eßig gelegt, so soll sich die Schrift gleichsam eingegraben zeigen.

## Schreiben, daß man es ohne einem Stabe nicht lesen kann.

Nehmet einen viereckichten Stab, um den ein Papier gewickelt ist, und schreibet darauf; thut es wieder herunter: so kann man es nicht lesen, wenn man nicht einen solchen Stab dazu hat. Dergleichen Schreibarten giengen bey den Alten sehr im Schwange; sie nannten dergleichen Stäbe Scytalas. (Sieh. Cornel. Pausan. c. 3.)

## Geheime Schreibart, mit vier Buchstaben alles zu schreiben.

Man kann sich hiezu, nach eigenem Belieben, vier Buchstaben des gewöhnlichen Alphabets auswählen, und vermittelst derselben ein Alphabet machen, womit man alles schreiben kann. Z. B. Man erwählte sich die Buchstaben a, b, c, d, so könnte man aus diesen vier Buchstaben folgendes Alphabet verfertigen:

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | E | I | O | V | B | C | D | F | G | H | K |
| c | d | b | a | cd | dd | bd | ad | dc | db | da | cb |
| L | M | N | P | Q | R | S | T | W | X | Y | Z. |
| ca | bc | ba | cc | ab | ac | bb | aa | ccc | ddd | bbb | aaa. |

Wollte man nun vermittelst dieses Alphabets z. B. schreiben: Wir haben kein Proviant mehr in der Stadt; so müßte es so geschrieben werden:

ccc b a, da c dd d ba, cb d b ba, cc ac a cd b c ba aa, bc d da ac, b ba, ad d ac, bb aa c ad aa. Wer sich in dieser Art zu schreiben ein wenig übt, wird es bald so weit bringen, daß er sich vermittelst eines Alphabets bald fertig ausdrücken kann: wenigstens wird es nicht schwer halten, alles dergestalt zu lesen, und zu schreiben, wenn man das Alphabet beständig vor Augen hat.

## Daß eine Schreibtafel lange gut bleibe.

Man lasse sich eine Schreibtafel von Eselshaut machen, so wird sie lange gut erhalten, und dicker, wenn man sie manchmal mit Binsensteine sauber auswischt. Es greift dieß Pulver gelinder an, wenn der Stein vorhin im Ofen gebrannt worden.

## Schreibtäfelchen.

Diese müssen nach ihrem Grunde behandelt werden; die einen Oelgrund haben, mögen wohl das Wasser ertragen; die aber einen Wassergrund haben, werden dadurch aufgelöset und unbrauchbar.

## Schrift ohne Licht bey Nacht zu lesen.

Wenn man einen Hohlspiegel bey der Hand hat,

so

so wird man dieß leicht ins Werk setzen können, daß man auch die kleinste Schrift lesen und erkennen kann, wenn man nur den Brennpunkt von einer Linie auf die andere führt, oder vielmehr diese in jenen bringt.

## Eine Schrift in die Ferne zu weisen.

Man muß die Buchstaben rückwärts, oder von der Rechten zur Linken, auf einen Spiegel schreiben. Ist der flache Spiegel also überschrieben: so neige ihn so lange, bis der Wiederschein an den begehrten Ort fällt; dann nehmet ein großes Linsenglas, und richtet es also, daß die ganze Wiederstrahlung von demselben begriffen, und eingefangen wird; so kann man die Schrift über eine Gasse, und weiter durch das Fenster in ein Zimmer hineinblenden, daß sie deutlich an der Wand zu lesen ist; und diese Buchstaben scheinen auch grösser und bunt. Ein Gleiches kann auch mit einem Gemälde auf dem Spiegel geschehen, das nach dem Durchschnitte gezeichnet, und in die Ferne geblendet wird. Dieses könnte zur Vorstellung der Gasterey des babilon. Königs Belsazars, da eine Hand das Mene Teckel Vpharsen &c. &c. angeschrieben, mit Verwunderung gebraucht werden.

## Eine schwarze Schrift auf einem glatten silbernen Blättchen erscheinen machen, so oft man will.

Man nimmt Silber, das im Feuer nicht ausläuft, und läßt durch einen Goldschmied ein Silberloth zubereiten, das dem Silber an der Farbe gleich kömmt; aber in dem Feuer anläuft und schwarz wird. Von dem Silber läßt man runde Plätzchen, wie Groschen, oder je größer, je besser, ausschneiden, und mit dem Lothe gewisse Buchstaben oder Worte hineinlöthen. Weil nun das Silber und das Loth gleiche Farben haben: so kann man die Schrift nicht sehen; denn der Pfenning sieht überall weiß und ungeprägt aus; sobald man ihn aber auf glühende Kohlen legt, so läuft das Loth schwarz an, und das Silber bleibt weiß. Daher kömmt eine schwarze Schrift zum Vorscheine, die um so viel schwärzer wird, je länger man sie auf der Glut läßt; doch darf diese nicht zu heftig seyn, daß das Loth nicht fließe. Will man diese Schwärze wieder vom Silber bringen; so reibt man dessen Fläche, wo die Schrift zu sehen ist, mit ein wenig Zinnasche, oder geschabtem Trippel und Speichel: dann kann die Probe damit sehr oft wiederholt werden.

## Eine Schrift, die nicht anders, als durch den Schein, gelesen werden kann.

Man nimmt Bleyweiß, und vermischt es mit dem Schleime von Gummi Tragant, und schreibt damit auf Papier: so kann man die geschriebenen Buchstaben nicht eher lesen, als bis man die Schrift gegen das Licht hält.

## Eine Schrift verbrennen, daß sie auf der Hand wieder zum Vorscheine komme.

Mit diesem Kunststücke kann man Unwissende in die äußerste Verwunderung setzen, so, daß sie sichs nicht aus dem Kopfe bringen lassen, daß es nicht natürlich damit zugehe. Es besteht aber die ganze Kunst hierinn: Man schreibt vermittelst seines eigenen Urins mit einer neubeschnittenen Feder außen auf die Hand, was man beliebt; man muß sich aber vorsehen, daß man ordentlich schreibe. Man muß daher eine Feder nehmen, die gut fließt; dann hat man sich auch in Acht zu nehmen, daß die Hand nicht schwitze, und daß man das Geschriebene nicht wieder auslösche. Wenn man dieß alles beobachtet hat, muß man das Geschriebene trocken werden lassen. Hierauf schreibt man vermittelst gewöhnlicher Feder und Dinte, was man auf die Hand geschrieben, auf Papier, und zwar, so viel

möglich, in eben der Größe und eben den Zügen. Hierauf zündet man das Papier, nachdem es vorher trocken geworden, an, und verbrennt es zu Asche; damit bestreicht man dann den Ort der Hand, wo man zuvor mit dem Urine hingeschrieben hat: so wird sie kohlschwarz, und erscheint wieder auf der Hand, was auf dem Papier geschrieben stund, und verbrannt wurde. Wenn man nun das gewöhnliche Hocus Pocus &c. dabey spricht, so werden dadurch einfältige Leute in solche Verwunderung gesetzt, daß sie sich schwerlich bereden lassen, daß es ohne Hexerey damit zugehe.

## Eine Schrift vom Papiere zu bringen, als wäre nie eine darauf geschrieben gewesen.

Man nimmt den Saft aus einer Zitrone, oder auch aus einem sauern Apfel, und befeuchtet die Buchstaben damit; nach ein Paar Stunden muß man sie mit einem wollenen Läppchen sanft reiben, so verschwinden alle Buchstaben.

Oder: Man nimmt Scheidewasser, und halb so viel Regenwasser, und mischt es unter einander: damit befeuchtet man einen Schwamm, und drückt ihn sanft auf die Buchstaben; so gehen sie gleichfalls aus.

Oder: Man kann auch geschriebene Buchstaben ohne Schaden des Papiers auf folgende Art

auslöschen: Man nimmt Alaun, mit dem Safte von bittern Pomeranzen gestossen, trocknet es an der Sonne, und mit dem Pulver reibt man das Papier.

Oder endlich: Man nimmt Salpeter und Vitriolöl, jedes 1 Pfund, destillirt es mit einander, taucht in dieses Wasser einen Schwamm, reibt und befeuchtet damit die Buchstaben; so gehen sie aus.

## Eine verblichene Schrift wieder leserlich zu machen.

Man kocht Galläpfel im Weine, oder auch im Weineßig, und befeuchtet sie vermittelst eines Schwammes damit: so kommen die Buchstaben ganz schwarz, wie vorhin, zum Vorscheine.

Oder, was fast eben dahin geht; man nimmt Galläpfel, stößt sie etwas grob, legt sie einen Tag über in Branntwein, destillirt hernach das Wasser davon, taucht dann eine Baumwolle darein, und befeuchtet die Schrift damit.

# Kunststücke mit der Dinte.

---

Die Dinte ist eine Farbe, die sehr flüßig ist. Daher liegt sehr viel daran; denn nichts ist den alten

Schriften gefährlicher, und an denselben mehr zu tadeln, als daß sie im Alter fast alles Licht verlieren. Daher hat man in Kanzleyen hauptsächlich auf eine dauerhafte Dinte zu sehen, weil viele Dinge von Wichtigkeit ad Acta gelegt werden, die man zu anderer Zeit wieder soll lesen können. Hiebey hat man auf der Ingredienzien Maß, und Verhältniß zu sehen. Wenn also z. B. jemand eine Dinte auf 10 Maß machen wollte; so hat man 4 Maß Wasser (Regenwasser ist das beste), des Weines und Eßigs anderthalbmal so viel zu nehmen, also jedes 3 Maß, macht zusamm 10 Maß. Was die Ingredienzien betrift; so werden 6 Loth Galläpfel, 4 Loth Vitriol, 4 Loth arabischer Gummi dazu genommen, die von einigen also eingetragen werden: Sie nehmen eine halbe Maß Wasser, anderthalb Viertel von einer Maß Wein, und eben so viel vom Weineßig, mischen solches unter einander; dann nimmt man die 6 Loth Galläpfel klein gestossen und gesiebet, und gießt das Gemischte darauf: desgleichen werden die 4 Loth Vitriol auch gestossen, und des übrig gebliebenen vermischten Wassers halber Theil darauf gegossen; in das übrig gebliebene legt man die vier Loth Gummi, auch klein gestossen, und deckt diese dreyerley Solutionen wohl zu, und setzt solche 3 oder mehr Tage bey Seite; doch muß jede alle Tage drey- oder viermal umgerührt werden; am fünften

Tage

Tage stellt man das Gefäß mit den Galläpfeln zum Feuer, läßt es aber nicht sieden, und seigt es durch ein Tuch in ein sauberes Gefäß, zu welcher Solution auch die zwo andern geschüttet werden; und wenn sie dann 3 Tage gestanden, und wohl umgerührt worden; so kann man, wenn sich alles gesetzt, die reine Dinte abschütten, die vortrefliche Dauer haben wird. Auf den Satz gießt man Regenwasser, und behält es auf, bis man wieder Dinte macht. Man könnte außer dieser Art noch vielerley Arten anführen, die sich aber alle auf diese erste beschriebene Art gründen, und nur darinn unterschieden sind, daß alle Ingredienzien auf einmal genommen, und damit die Dinte schneller fertig gemacht wird.

Folgendes Rezept giebt eine sehr kostbare Dinte, die nicht schimmelt: Man nimmt 12 Loth Galläpfel, 10 Loth Vitriol- oder Kupferwasser, 8 Loth arabischen Gummi, eine Hand voll Salz, 1 Quartel Weineßig, 2 Quartel Biereßig: diese Stücke werden in einem wohlvermachten Gefäße auf den Ofen in die Wärme gesetzt; wo sie etliche Wochen stehen können. Wenn sie zu Zeiten wohl umgerührt werden, hat man bald eine gute Dinte, die lange dauert, und nicht schimmelt. Wenn aber die Noth eine Dinte schnell zu machen erfodert, dient dieses:

## Dinte im Nothfalle zu machen.

Dieses zu erhalten, darf man nur ein Wachslicht (oder im Nothfalle auch ein Talglicht) anzünden, und unter ein reines Becken brennend so lange halten, bis sich Ruß anhängt; dann gießt man ein wenig Gummiwasser darein, und mischt es unter einander; so bringt man schwarze Dinte heraus, die im Nothfalle gute Dienste leistet. Man kann auch auf folgende Art, wenn man nur einen Wetzstein bey der Hand hat, in der Noth mit geringen Kosten Dinte machen. Man thut nämlich 2 oder 3 Löffelvoll Milch in eine Schüßel, und nimmt einen Wetzstein, der aber schon wohl gebraucht, setzt ihn in die Schüssel, und nimmt eine wohlgebrauchte Kohle, tunkt sie in die Milch, und reibt sie auf dem Wetzsteine, bis die Milch schwarz genug ist: so bekömmt man eine schwarze Farbe, mit der man in der Noth ziemlich gut schreiben kann. Wenn man statt der Milch Käßmolken nimmt, darein Hammerschlag und Sand gelegt wird, und ferner mit dem Wetzsteine und der Kohle auf eben erwähnte Art verfährt: so ist es noch besser, und man bekömmt eine Dinte, die sich länger hält.

## Dinte zu machen, die man auf der Reise beständig bey sich haben kann.

Es ist hier die Rede von ordentlicher schwarzer Dinte. Wollte sich nun einer auf eine weite, und durch entlegene Orte vorzunehmende, Reise mit guter Dinte versehen: so darf er nur von schwarzem Dintenpulver einen guten Theil bey sich führen; doch müssen die darunter befindlichen Galläpfel, ehe sie untermischt werden, zu verschiedenen Malen mit Eßig genetzet, und allzeit wieder dürr gemacht worden seyn. Wenn er dann im Nothfalle nur etwas weniges in ein Läppchen schüttet, dieses zubindet, in ein wenig Wasser oder Bier, oder auch Kupferwasser eintunkt, daß es sich recht satt und vollzieht; dann aber in ein Geschirr rein ausdrückt; so wird dieß die beste Dinte geben, besonders wenn diese Operation einige Male wiederholt wird.

## Eine unsichtbare Dinte zu machen.

Man läßt zu dem Ende in klarem und warmen Wasser so viel zart gestossenen Alaun zergehen, als dessen das Wasser nur immer annehmen mag. Wenn man nun dieses Alaunwasser öfters umrührt: so kann man damit vermittelst einer neuen Feder dergestalt schreiben, daß die Schrift, wenn sie trocken geworden, niemand lesen kann. Mit Milch

oder Knoblauchsaft kann man ebenfalls auf eine unsichtbare Art schreiben. Sollen aber die Buchstaben erscheinen; so muß man das Papier durch das Wasser ziehen. Oder man kocht Goldglätt in Weineßig, und seigt es durch ein Tuch oder Löschpapier. Schreibt man nun mit Limoniensaft; so ist von der Schrift nichts zu sehen. Tunkt man aber das Papier in diesen Eßig; so kommen die Buchstaben milchblau zum Vorscheine.

## Eine veränderliche Dinte zu machen, die man auslöschen, und wieder zum Vorscheine bringen kann.

Wenn man z. B. ein wenig weissen oder grünen Vitriol im Wasser auflößt, und damit schreibt; so ist nichts davon zu sehen: überstreicht man aber die Schrift mit gekochtem Galläpfelwasser; so kommen die Buchstaben zum Vorscheine. Will man diese Buchstaben wieder weg haben; so darf man nur mit Vitriolgeist darüber fahren, so verschwinden sie gleich wieder. Wollte man aber die Buchstaben gern wieder zu sehen bekommen, so darf man sie nur mit Oleum Tartari oder Weinsteinöl überfahren, so kommen sie gelblicht wieder hervor.

## Eine sympathetische Dinte zu machen.

Das ganze Geheimniß der sympathetischen Dinte

besteht

besteht in zweyen verschiedenen Wassern, welche, jedes besonders und allein, hell und klar sind; wenn man sie aber zusammengießt, dick und braunfärbig werden. Sie werden also gemacht: Man läßt eine halbe Kanne destillirten Weinessig, in welchen man ohngefähr eine Unze Silberglätt gethan, eine halbe Viertelstunde aufsieden, und dieß ist das erste: Das andere wird aus einem Stücke lebendigen Kalks, und ein wenig Operment gemacht; darauf gießt man ein Wasser, so viel man meynt, daß es genug sey, und läßt es 24 Stunden darauf stehen. Man braucht dazu irdene wohl glasirte neue reine Töpfe; diese beyden Flüssigkeiten seigt man, jede besonders, so, daß sie ganz hell und durchsichtig werden, derer Gebrauch dann darin besteht: Man schreibt mit dem ersten Wasser, was man nicht will, daß es jedermann sehen soll; und die Schrift verschwindet auch, wenn sie trocken ist, den Augenblick. Der aber, dem der Brief bekannt ist, fährt über die Schrift mit einem feuchten Schwamme, da dann die Schrift wieder in einer röthlicht schwarzen Farbe zum Vorscheine kömmt. Wenn das Wasser noch nicht lange zuvor gemacht worden, und man das Gefäß, darin man den ungelöschten Kalk genezt hat, wohl verwahrt: so ist nicht nöthig, daß der feuchte Schwamm die Schrift berühre, sondern genug, daß man ein wenig hoch darüber wegstreiche. Oder man darf nur

den

den mit dem ersten Wasser geschriebenen Brief auf den Tisch legen, dann mit einer Hand ein Papier darüber decken, und mit dem andern Wasser über dieses Blatt fahren, und es allein damit anfeuchten: so wird doch die Schrift davon schwarz färben.

## Diese sympathetische Dinte auf eine andere Art.

Man nimmt die Impregnation des Saturns, die man vom Bleye, das im Kalciniren zu Pulver gemacht wird, zubereitet. Man kalcinirt aber das Bley also: Man läßt es in einem irdenen unglasirten Geschirre schmelzen, und rührt es über dem Feuer mit einer Spatel, bis es zu Pulver wird, schüttet hernach solches Bleypulver, oder Silberglätt, in destillirten Weinessig, daß es sich darin auflöse. Diese Flüssigkeit sieht dann so hell, als Brunnenwasser, her, und wird Impraegnatio Saturni genannt. Damit nun schreibt man etwas auf ein Papier, und legt es zwischen die Blätter eines etwa 4 Finger dicken Buches, wendet das Buch um, und wenn man in Acht genommen, was dieser Schrift entgegen liegt: so reibt man das lezte Blatt mit der in dem von Kalk und Operment gemachten Wasser genezten Baumwolle, oder Löschpapier, und läßt dieselbe darauf liegen, legt sogleich ein doppeltes Papier darüber, und wenn man das Buch geschwind wieder zumacht, schlägt man mit

der

der Hand 4 oder 5mal darauf, kehrt es wieder um, und legt es eine halbe Viertelstunde unter eine Presse, zieht es dann hervor, und macht es auf; da dann diese Dinte, nachdem sie zuvor unsichtbar war, wieder zu sehen seyn wird. Denn es entsteht eine schwarze Farbe, wenn man Essig, darin Silberglätt aufgelößt worden, mit der Lauge vom Operment dazu mischt. Eben das wird sich auch durch eine Mauer ereignen, wenn man ein weisses Papier daran klebt, daran endlich eine Schrift zum Vorschein kömmt, welche Unwissende für eine Zauberey halten. Wenn man dieß dabey in Acht nimmt, daß man auf beyden Seiten Bretter vorschlägt, damit die Geister nicht so geschwinde ausdämpfen können. Daher räth man auch an, die zwo Flüssigkeiten in zweenen verschiedenen Orten zuzubereiten und aufzuheben. Derjenige aber, der damit umgeht, soll Mund und Nase wohl verwahren, damit ihm nicht der böse Gestank auf die Brust falle; denn die Probe dieser Dinte ist, daß, je mehr sie stinkt, sie um so besser sey. Man kann auch die Lauge des Operments zu einer nützlichen Probe der Weine brauchen, in welche manchmal Silberglätte gethan wird, ihnen die allzugroße Schärfe zu benehmen, denn dieses saturnische Mittel ist der Gesundheit des Menschen höchst schädlich, und bringt gern auszehrende Krankheiten und den Tod. Wenn man also einen Wein prüfen

will,

will, ob er mit diesem saturnischen Zusatze verfälscht sey: so gießt man diese Lauge hinein: bekömmt der Wein eine schwarze Farbe, so ist gewiß Silberglätte darinn.

## Eine Dinte, die man nach Belieben auslöschen kann.

Eine solche Dinte zu verfertigen, nimmt man gebrannten und geglüheten Kalk, der im guten Branntweine abgelöscht ist: reibt ihn dann auf einem Marmorsteine zu einer Massa, die man in einen kleinen irdenen Topf thun, und wohl zudecken muß, daß er nicht zur Asche werde; vermischt ihn mit Gummi, oder auch nur mit gemeinem Wasser: so kann man, wenn man damit schreibt, die Schrift mit Wasser leicht wieder nach Belieben auslöschen.

## Dinte, womit man Linien ziehen kann, die sich wieder auslöschen lassen.

Diese schöne und nützliche Kunst, deren man sich bey vielen Vorfällen bedienen kann, besteht darinn: Man brennt Weinstein zu Asche, oder bis er weiß geworden; davon nimmt man einer Haselnuß groß, und legt ihn in eine Schüssel mit Wasser, bis er aufgelöst ist; dann seigt man das Wasser, und mischt gestossenen oder zart geriebenen Gold- oder Probierstein darunter, so viel nöthig ist, einen

Saft oder Dinte daraus zu machen: zieht man nun damit Linien, und man will sie wieder auslöschen; so darf man nur das Papier mit Brosamen abreiben, so verschwinden sie, und alles, was man mit dieser Dinte gezeichnet hat, dergestalt, daß nicht die geringste Spur davon ferner auf dem Papiere zu sehen ist.

## Eine Dinte zu machen, die nur 24 Stunden währt.

Man läßt zu dem Ende Galläpfel mit Scheidewasser kochen; thut hernach Vitriol, nebst ein wenig arabischen Gummi und Salmiak darunter; so bekömmt man aus dieser Vermischung Dinte, die, wenn man damit schreibt, in vier und zwanzig Stunden wieder verschwindet.

## Eine Dinte, die in sechs Tagen wieder verschwindet.

Diese Dinte bekömmt man, wenn man Weidenkohlen mit gemeinem Wasser wohl zerreibt, und untereinander vermischt. Oder man nimmt eine Unze Salmiak, und läßt es 4 bis 5 Tage in Scheidewasser weichen, macht darauf mit einem zartgeriebenen Probiersteine, dergleichen die Goldschmiede brauchen, eine Dinte; so vergeht, was man immer damit schreibt, in Zeit von 5 bis 6 Tagen wieder.

## Eine Dinte aus zweyen durchsichtigen hellen Wassern recht schön zu machen.

Diese Wasser werden folgender Gestalt mit leichter Mühe bereitet: In dem einen Wasser läßt man allmählig eine mäßige Quantität Galläpfel eine Zeit lang sieden: in dem andern Wasser hingegen löset man nach Verhältniß blauen Kupfervitriol, nebst etwas Alaun, Gummi und Salz auf. Hat man Lust, so kann man sie beyderseits seigen, und dann jedes besonders in einem Glase aufbehalten; so erscheint sie beyderseits durchsichtig und klar. Will man Dinte daraus machen, so darf man weiter nichts thun, als beyde Wässer unter einander gießen: so bekömmt man sehr schwarze Dinte, mit der man schön schreiben kann.

## Wasser zu machen, das sogleich die Schrift vom Papier nimmt.

Man nimmt 1. Pfund ungarischen Vitriol, 3 Pfund Salpeter, 4 Unzen Zinnober, und 5 Pfund Alaun, stößt alles zusammen zu Pulver, und destillirt es mit einem gelinden Feuer: dann werden zweyerley Wasser, ein weißes, und ein grünes, herübergehen. Wenn man nun von dem ersten Wasser ein wenig nimmt, und überfährt damit ein überschriebenes Blatt Papier, reibt es gleich mit einem grauen wollenen Tuche; so wird die Schrift abge-

abgehen, und das Papier weiß seyn, als ob nichts darauf gestanden wäre. Das andere Wasser macht man warm, und hält ein geschriebenes Papier darüber, daß der Dampf daran gehe: so wird das Papier das Ansehen bekommen, als wäre vor 10 Jahren darauf geschrieben worden.

## Eine weiße Dinte, auf weißes Papier damit zu schreiben.

Man kann dazu reingewaschene Eyerschalen nehmen, und selbe auf einem Steine fein abreiben, und so lange stehen lassen, bis sich das Pulver alles auf den Boden gesetzt hat. Hierauf läßt man das Wasser allmählig ablaufen, und das Pulver an der Sonne trocken werden: so giebt dieß, wenn man es sauber aufhebt, und reinlich zubereitet, die schönste weiße Farbe von der Welt. Wenn man nun die weiße Dinte anmachen will: so nimmt man Gummi Armoniak, wäscht und reinigt selbes wohl von der äußern gelben Schale, die es umgiebt, und läßt es einen Tag in destillirtem Eßig liegen: den folgenden Tag, wenn alles aufgelöset ist, und der Eßig deßwegen weiß, wie eine Milch, aussieht, läßt man ihn durch ein reines Tuch laufen, und mischt darauf etwas von dem gemachten Pulver darunter: so bekömmt man auf diese Art eine überaus schöne und angenehme Farbe, mit der man

auch auf das Papier auf das deutlichste schreiben kann.

## Eine weisse Dinte, auf schwarz damit zu schreiben.

Man muß Bleyweiß nehmen, wohl abreiben, und es hernach entweder mit starkem Gummiwasser, oder mit dünnem Leimwasser, oder auch mit Eyerweiß anmachen; so giebt es eine weisse Dinte, mit der man auf schwarzes Papier u. d. gl. schreiben kann.

## Eine rothe Dinte zu verfertigen.

Man nimmt zwey Loth Presilienholz, und den dritten Theil von einer Maas Bier oder Wein, und thut es über Nacht in ein starkes Glas. Den folgenden Morgen setzt man es samt dem Glase in eine Pfanne oder Topf mit Wasser, und läßt es miteinander sieden, bis die Farbe im Glase roth genug erscheint. Kocht etwa das Wasser in der Pfanne oder dem Topfe ein; so wird wieder Wasser zugegossen, aber nicht in das Glas. Dann muß man eine Bohne groß Alaun, der fein zerstoßen worden, hineinthun (Gummi ist nicht zu rathen, weil Gummi das Presilienholz nicht lange leidet, und die Farbe bald abnimmt), wohl unter einander rühren, noch einmal aufsieden, und

dann

dann erkalten lassen. Hierauf muß man es durch ein Tuch seigen, und in einem Glase zum Gebrauche wohl bedeckt aufbehalten. Bequemer wäre es, diese Dinte in einem irdenen Topfe zu sieden; weil aber die Glasur hindert, daß die Farbe schön werde; so ist es nicht zu rathen. In einem kupfernen Geschirre möchte man endlich sie wohl sieden; doch wird sie in dem Glase viel schöner. Das Bier, das man dazu braucht, muß lauter und weiß seyn, und bey solchem kann man den Gummi vollkommen entbehren. Wenn man aber Wein dazu nimmt, durch welchen auch die Dinte schöner wird, muß man etwas Gummi zu Hilfe nehmen. Wird diese Dinte in Zinn gekocht, so wird sie am allerschönsten.

Andere machen auf folgende Art rothe Dinte: Sie nehmen Fernabuk, welches das beste Brasilienholz ist, thun es in einen Topf, gießen guten Weinessig darüber, und lassen es drey oder vier Stunden stehen, daß es wohl erweichet; dann nehmen sie schönes lauteres Bier, vermischen es mit klarem Brunnenwasser, und gießen es über die Brasilienspäne; so, daß es zween Finger breit darüber steht; setzen es hernach zu einer mäßigen Glut, und lassen es sieden. Hat es eine Zeit lang gesotten, thun sie eine welsche Nuß groß Alaun dazu, oder statt des Alauns ein wenig Salmiak,

welches noch besser ist, und gleichviel arabischen Gummi, setzen es nochmal ans Feuer, seigen die Dinte von den Spänen; so bekömmt man eine schöne Dinte, die man in einem Glase wohl zugedeckt aufbehalten muß.

## Eine rothe Dinte auf der Stelle zu machen.

Hiezu wird weiter nichts erfodert, als daß man feingeraspeltes Brasilienholz in geflossenes Weinsteinöl legt, und eine Weile in der Wärme stehen läßt; so wird es gleich zu einer rothen Dinte, mit der man schreiben kann, und die zugleich von angenehmer Farbe ist.

## Eine rothe Dinte zu Rubriken zu machen.

Hiezu wird präparirter und wohlgeriebener Zinnober genommen, der mit einem reinen Gummiwasser gemäßigt und zum Schreiben dünne gemacht wird. Einige nehmen statt des Gummi Eyerweiß, welches sie verklopfen, bis es zu Schaume wird; dann läßt man es eine Zeit lang stehen, bis ein Wasser daraus wird; dieß thun sie an den Zinnober, und rühren es wohl unter einander. Bey dem Schreiben muß man, so oft man die Feder eintunkt, den Zinnober rühren, und die Feder mit

frischem

frischem Wasser immer rein halten, daß der Zinnober sich nicht ansetze, und hart werde.

## Eine grüne Dinte zu machen.

Man nimmt einen guten Grünspan, und löset denselben in Weinessig auf; diese Auflösung läßt man etliche Wochen stehen, und thut hernach etwas wenig Alaun, und sehr wenig arabischen Gummi dazu: oder man nimmt im Frühlinge grüne Hollunderblätter, und zerstößt dieselben, und preßt den Saft aus, mischt etwas Alaun dazu; so wird die Dinte dunkelgrün werden, und schön seyn.

## Blaue Dinte zu machen.

Man nimmt Holderbeere, und drückt den Saft davon aus, und thut etwas gestossenen Alaun dazu, und ohngefähr den vierten Theil Essig, und ein wenig Harn, darauf prüft man, ob die Dinte nach dem Gefallen ist.

## Violblaue Dinte zu machen.

Man nimmt Attichbeere, Alaun, Essig und Harn, temperirts mit einander, und siedet es.

## Gelbe Dinte zu machen.

Man nimmt gelbe Schmalzblümchen, und drückt den Saft heraus, und mengt etwas Alaun darunter. Kürzer aber ist diese: Man macht Safran mit Alaun an, so bekömmt man eine schöne gelbe Dinte.

Ueber

# Ueber Somnambulismus und dessen Wahrscheinlichkeit.

Nach dem Französischen.

Veritati nemo praescribere potest; non spatium
Temporum; non factiones et patrocinia personarum;
Non Priuilegium regionum.

*Ter. de Velun. Virg.*

Unter allen Neuheiten, welche der thierische Magnetismus bey seiner Ausübung darbietet, ist ohne Zweifel der magnetische Somnambulismus das Interessanteste. Man versteht aber unter dieser Benennung einen mittlern Zustand zwischen Schlaf und Wachen. Und obgleich von beyden etwas da ist, so kommen doch viele Erscheinungen dabey vor, die weder zu dem einen, noch dem andern Zustande ganz gehören.

Ein in den vollkommenen Somnambulismus versezter Kranke weis nichts von dem, was neben ihm vorgeht, scheint von der ganzen Natur gleichsam getrennt zu seyn, und bloß mit dem in Verbindung zu bleiben, der ihn in diesen Zustand versetzt hat. Der Magnetiseur kann sich durch eine unsichtbare Kraft dem Kranken nicht nur durch Sprechen und andere äußere Zeichen, sondern selbst durch bloßes Denken verständlich machen. Diese Kraft kann durch schickliches Berühren auch andern Personen mitgetheilt werden, welche von diesem Augenblicke an mit dem Somnambule in vollkommenem Rapporte sich befinden.

Sobald der Kranke in jene Krise fällt, so entsteht bey demselben eine sogenannte Desorganisation, wodurch einige seiner äußern Sinne geschwächt, andere hingegen zu einem wunderbaren Grade der Feinheit erhoben werden: zuweilen verliert sich nämlich ganz oder zum Theile der Sinn des Gehörs, indem dagegen das Gesicht eine erstaunenswürdige Schärfe erhält; zuweilen wird die Beraubung des Gesichts durch eine unglaubliche Feinheit des Gehörs, des Geruchs und Geschmacks ersetzt. Bey den meisten Somnambulen scheint sich ein neuer sechster Sinn, und eine außerordentliche Ausdehnung der Denkungskraft zu zeigen, welche das gewöhnliche Vermögen ihres Geistes übersteigt.

Mit Einem Worte, die Erscheinungen des Somnambulismus bieten täglich neue Gegenstände zum Erstaunen selbst für diejenigen dar, die schon mit diesen Wirkungen durchaus bekannt seyn sollten. — —

Und was ist nun von allen diesen Wundern zu halten? Sind sie in der That so reel, als man uns glauben machen will? Oder sind es nicht vielmehr Täuschungen, die durch Betrug von der einen, und durch Leichtgläubigkeit von der andern Seite genähret werden? — Diese Fragen verdienen mit allem Ernste und Unparteylichkeit untersucht, und ins Klare gebracht zu werden; denn der menschliche Geist ist ohnehin von Natur zum Wunderbaren geneigt, und ergreift begierig alles, was seinem Geschmacke und Neigung schmeichelt. Und ist die Einbildungskraft einmal erhitzt, und die Seele hinaufgespannt, so werden in der Folge alle Talente angewendet, ihre chimärischen Vorstellungen zu realisiren.

Unter den vielen Beobachtern und Zeugen jener außerordentlichen Wirkungen haben einige, vom Erstaunen und von Bewunderung gerührt, denselben zuletzt ihren ganzen Glauben geschenkt, und sie als unläugbare Proben des thierischen Magnetismus angesehen: andere haben sich zwar von der Richtigkeit der Phänomene überzeugt, aber nichts desto weniger ihren Unglauben über

die wirkende Ursache derselben beybehalten. Sie nahmen geheime Springfedern an, glaubten, daß dadurch auf eine geschickte Weise Täuschung hervorgebracht werde, und wenn sie gleich nicht so, wie sie wünschten, und hoften, solche entdecken konnten; so sezten sie doch deren Existenz immer als gewiß voraus, und führten zu ihrem Behufe jene feinen Taschenspielereyen an, wodurch geübte und scharfsinnige Künstler oft lange genug ein ganzes Publikum in Erstaunen setzen. — Was noch insbesondere die Gelehrten, Philosophen, Aerzte und Physiker betrift, so hielten sie es größtentheils unter ihrer Würde, Zeugen dieses Schauspieles zu werden. Sie nahmen dabey zu ihrem Vorwande, daß es für sie zureichend sey, einzusehen, daß diese Phänomene gegen alle angenommenen physischen und physiologischen Begriffe sich verstießen; alle diese vorgeblichen Wunder müsse man daher für bloße Chimären halten, die einer ernsthaften Prüfung unwürdig seyen.

Inzwischen gewinnt der magnetische Somnambulismus von Tage zu Tage immer mehrere Festigkeit und Stärke. Eine Menge von Personen, die sich durch Kenntnisse, Rechtschaffenheit, und Beurtheilungskraft auszeichnen, bezeugen öffentlich die Wirklichkeit desselben. — Das Publikum im Ganzen bleibt bey diesen verschiedenen Aeusserungen, unter welchen es nicht entscheiden kann, natür-

natürlicher Weiße schwankend, und erwartet begierig zu seiner vollen Ueberzeugung mehrere und gründlichere Aufklärung. — Mögen folgende Reflexionen bey unparteyischen Gliedern desselben einigermassen jene Erwartung befriedigen! Es sollen in diesem Aufsatze vornehmlich drey wesentliche Punkte auseinander gesezt werden.

1. Sind wirklich vor den Augen des Publikums Phänomene von einiger Erheblichkeit geschehen, die es werth sind, die Neugierde zu reizen, und die es verdienen, daß man den wahren Ursachen derselben nachforsche?

2. Kann man bey jenen Wirkungen mit Grunde Betrügerey muthmassen?

3. Stehen diese Erscheinungen mit den bekannten Begriffen wirklich in so großem und starkem Widerspruche, als man gemeiniglich glaubt? — Ehe man sich die Mühe nimmt zu untersuchen, ob magnetischer Somnambulismus Täuschung oder Wahrheit sey, muß nothwendig vorher ausgemacht seyn, daß wenigstens dem Anscheine nach Sonderbarheiten von der Art existiren, und daß sie das allgemeine Wohl, und den Fortgang der Wissenschaften interessiren. Sonst möchte die Geschichte des goldenen Zahns leicht zum zweytenmale gespielet werden! — Die

erste

erste Schrift, die vom magnetischen Somnambulismus redet, ist, so viel man weis, ein Brief vom Hrn. Cloquet, Renntmeister zu Soisson, worin er dasjenige erzählet, was er in dieser Art zu Büzanzy sah. — Noch merkwürdiger ist das, was Herr Marquis von Puisegür selbst, ein Mann vom Stande, und dessen Aufrichtigkeit man nicht bezweifeln kann, in einer durchaus lesenswürdigen Schrift von diesen seinen Beobachtungen zu Büzanzy aufgezeichnet, und öffentlich bekannt gemacht hat. Dieses wohlgeschriebene Werk flößte Personen vom höchsten Range die Begierde ein, Zeugen solcher auffallenden Erscheinungen zu werden, und ihr Wunsch ward befriedigt. Viele hundert Personen konnten diesen wahren oder falschen Effekten beywohnen, von welchen die öffentlichen Blätter in und ausserhalb Frankreich laut genug redeten. Die Somnambule wurden vielfachen Untersuchungen ausgesezt, die glücklich und erwünscht ausfielen. In ganz Frankreich, in der Schweiz und Deutschland wurden ähnliche Versuche angestellt. Da jene Beyspiele die Magnetisirer näher auf diesen Theil des Magnetismus hinführten, und da sie einen desto größern Eifer bekamen, je sicherer ihnen dieser Weg zur Heilung schien: so verbreitete sich dadurch das gedoppelte Interesse, nämlich der Magnetisirer und der Kranken, dieses Verfahren

ren dem bisher gewöhnlichen vorzuziehen; und es ward der Somnambulismus der allgemeine Gegenstand der Versuche, und bey jeder magnetischen Anstalt wetteiferte man, ihn in der grösten Vollkommenheit darzustellen. —

Selbst der sonst dem Magnetismus nicht sehr günstige Bericht einer zu dessen Untersuchung niedergesetzten Kommißion erwähnt des Somnambulismus als der gewissesten und außerordentlichsten Sache.

Man kann es also als eine unwidersprechliche wahre Thatsache annehmen, daß an mehrern Orten, in öffentlichen Anstalten, und in Privathäusern vorgebliche Somnambule existiren, die den Augen vieler Zuschauer sehr auffallende Erscheinungen darbieten.

Nun entsteht aber die weitere und wichtigere Frage: ob jener sonderbare Zustand nicht etwa bloß Verstellung ist, wodurch leichtgläubige Zuschauer irre geführt werden? Oder in welchem Grade man demselben Glauben beymessen dürfe? — — —

Man findet diese Somnambule nicht bloß in der Klasse des Pöbels, wo vielleicht noch eher die Vermuthung Statt finden könnte, daß man den Somnambulismus aus Nachahmung, aus Inter-

Interesse, oder aus andern niedrigen Beweg, gründen zu spielen suchte. Denn es ist nun einmal ein Unglück für gute Sachen, daß sie sich so selten in ihrer Reinheit erhalten, und der Vermischung durch Bosheit und Habsucht so schwer entgehen; und gerade von dieser Seite suchen diejenigen, die aus Vorurtheil oder Interesse jene große Entdeckung in Mißkredit zu bringen denken, sie dem Publikum darzustellen, und demselben einen Schein von Charlatanerie vorzuspiegeln. — Anders verfahren hingegen philosophische Männer, welche wahre Aufklärung zu erhalten, und zu verbreiten wünschen! Sie lassen Uebertreibung und Charlatanerie an ihrem Orte gestellt, und dringen auf den Grund der Sache; so, wie die Botaniker sich durch die Fäulniß des Fleisches, welches einen Saamenkern umgiebt, nicht von der Untersuchung desselben abwendig machen läßt. Er schneidet herzhaft das eckelhafte Ueberflüßige weg, und sucht den Kern auf, der zu seinem Studium dienen soll.

Wir haben Somnambule genug, die wegen ihrer bürgerlichen Existenz, ihres Charakters, und ihrer andern äußern Verhältnisse über allen Argwohn weg sind; die Männer von Scharfsinn, Kenntnissen, und Redlichkeit unparteyisch und lange beobachteten, die sie mancherley Versuchen und Prüfungen unterwarfen, und die sie so fanden,

den, wie man sie ihnen angegeben hatte: es sind in, und außer Frankreich mehrere tausend Zeugen dieser Phänomene aufzuzeigen. — — —

Und wenn man nun alle diese Zeugnisse zernichten, und alles für Trügerey und Täuschung erklären wollte; so würde doch wohl der einzige gerade Weg der Gegner seyn müssen, die Glaubwürdigkeit der Zeugen anzufechten, und zu zeigen, daß es denselben an Geschicklichkeit oder an Wahrheitsliebe fehle — — Und wie schwer, ich will nicht sagen, unmöglich, würde denselben dieses werden müssen! — — Oder wollen sie einen andern Weg mit Vorbeygehung der Zeugen-Untersuchung einschlagen; so müßte denn doch wenigstens fest und statthaft dargethan werden, daß die Somnambule

1) Die Absicht gehabt, einen Betrug zu spielen,

2) Daß sie auch die Geschicklichkeit dazu besessen.

Nun sind aber unter den Somnambulen, die man ja täglich sehen kann, solche Personen, die über allen Verdacht erhaben sind. Ehrwürdige Mütter von Familien, angesehene Männer von bekannter Redlichkeit, Menschen voll Einsicht, Kinder, bey welchen man gegründeter

Weiße zu einer so erheuchelten Lage weder Absicht noch Interesse vermuthen kann.

Nach der Meynung der Gegner spielet wenigstens Parteygeist zum Vortheile des thierischen Magnetismus hiebey seine vortheilhafte Rolle! — Allein, man erwäge doch nur dieses, daß der größte Theil der schlafenden Personen sich auf keine Weise über die Schicksale des thierischen Magnetismus bekümmert, und daß mehrere derselben beym Hinfallen in den magnetischen Schlaf keine Idee von demselben hatten. Und warum sollte man zu diesem sonderbaren Stratagem seine Zuflucht nehmen, da der Somnambulismus ja kein nothwendiger Effekt von Magnetismus, sondern vielmehr als eine spätere Entdeckung aus einer langen Praxis des Magnetismus entsprungen ist, und da es noch izt mehr als einen geschickten Magnetisirer giebt, der die Phänomene des Somnambulismus nur als eine Nebensache ansieht. Selbst Herr Meßmer hat immer von dieser lezten Meynung zu seyn geschienen. Würden daher die Anhänger des thierischen Magnetismus, wenn sie auch ein Hilfsmittel nöthig gehabt hätten, das Publikum zu gewinnen, nicht sehr ungeschickt, und ohne alle Noth sich mit einem so sonderbaren Manövre eingelassen haben, welches bey der Ausführung die unübersteiglichsten Schwierigkeiten erfodert? — Und gesezt, daß alles Betrügerey gewesen wäre,

würde

würde man wohl einige wahrscheinliche Hofnung gehabt haben, daß sich Personen von Rechtschaffenheit damit eingelassen hätten? Man hätte sich also nur an schlechte Leute aus der niedrigsten Klasse von Menschen halten, und diese mit der Gefahr annehmen müssen, alles am nächsten Tage entdeckt, und sich betrogen zu sehen. Ja man hätte selbst bey diesen Personen eine unerhörte Geschicklichkeit finden müssen, diese so schwere Rolle so zu spielen, daß dadurch die Prüfung eines einsichtsvollen und argwöhnischrn Publikums hätte hintergangen werden können.

Unter diesen Umständen würde aber der Somnambulismus wahrlich von kurzer Dauer gewesen seyn, und es müßte, anstatt sich mehrers Zutrauen zu erwerben, sich früh genug Täuschung und Betrügerey haben blicken lassen. Allein gerade das Gegentheil geschieht. Der Somnambulismus gewinnt alle Tage neue Anhänger, und sein sich immer verstärkendes Kredit widerspricht jedem Gedanken von Betrügerey. Man sieht täglich Kranke in dem Schooße ihrer Familie, unter den Augen ihrer nächsten Verwandten, denen es offenbar sehr daran liegen muß, die wahre Lage der Sache zu bewähren, in den magnetischen Schlaf fallen: und kann man glauben, daß diese Kranken, selbst mitten unter Schmerzen, oft dem Tode nahe, sich werden einfallen lassen, eine Komödie zu spie-

len, und daß die sämtlichen Anverwandten derselben, Vater, Mutter, Männer, Weiber, Kinder, alle Theilnehmer an dem Komplotte seyn!!! — — —

Doch vielleicht war sogar die Krankheit selbst erdichtet? — Diese Vermuthung kann wohl eben so wenig Statt haben; denn außerdem, daß es doch so leicht nicht ist, ein bösartiges Fieber, eine Brustkrankheit, eine Wassersucht u. s. w. zu erdichten: so hat man so zuverläßig beståttigte Krankheiten, daß man alle historische Glaubwürdigkeit wegläugnen müßte, um sie zu bezweifeln. — Aber gesezt, daß sich ein gesunder Mensch entschließen könne, eine lange Zeit den Kranken, oder der Kranke den Somnambule zu spielen, und gesezt, daß hinter dem Vorhange verborgene Personen diese Mummerey unterstüzten, oder unterhielten; so würde doch, wie es scheint, die Betrügerey in sehr kurzer Zeit entdeckt worden seyn, man mag auch von beyden Seiten so viel Geschicklichkeit annehmen, als man will. Ich fodere den gewandtesten Schauspieler auf, den Somnambule vor aufgeklärten Personen zu spielen; sich mehrere Stunden lang in seinem erkünstelten Zustande zu erhalten, die Augen geschlossen, und daß die Augenlieder sich in dieser ganzen Zeit wie angeleimt nicht von einander trennen. Dieses scheint mir ausser der menschlichen Ge-

schicklichkeit und Geduld zu seyn; wo ist der Mann, der Stunden lang unbeweglich in einer Stellung bleiben kann, ohne eine Empfindung von dem zu zeigen, was neben ihm vorgeht, selbst wenn man ihn durch plözliche, unerwartete Geräusche zu überraschen sucht? Welcher noch so feine Schauspieler würde mit geschlossenen Augen alles das nachmachen, was durch Somnambule wirklich ausgeübet wird? **Einige Versuche** von dieser Art würden den abgerichtetsten **Künstler** aus seiner Fassung bringen, und in weniger Zeit seine Zwecke vernichten.

Sieht man nun alle diese Effekte standhaft wiederholt, und ohne Anstrengung, und durch eine Menge von Menschen allerley Geschlechts, Alters und Ranges: so muß man in Wahrheit bekennen, daß dieses nicht ein **Werk** der **Kunst**, sondern der **Natur** sey.

Es vereinigen sich also die **physischen Wahrscheinlichkeiten** mit den **moralischen**, um die Wirklichkeit des magnetischen Somnambulismus zu beståttigen. Denn man kann diesen Zustand nicht verwerfen, ohne eine Betrügerey anzunehmen, die eben so schwer zu begreifen ist: und wir mögen uns drehen, wie wir wollen; so ist hier immer ein **auffallendes Phånomen**, es sey nun ein moralisches oder **physisches**, und lezteres kostet, wie es scheint, dem Verstande am wenigsten Mühe,

weil es noch immer einer Aufklärung fähig, und begreiflicher, als ein Komplot von Betrügern, ist, die kein Interesse und Beweggründe haben; wo die Triebfedern so manchfaltig zusammengesezt, und die Ausführung so unmöglich ist.

So überzeugend alles das Gesagte seyn mag, so beharren doch viele Personen standhaft auf ihrem Sinne; weil, wie sie meynen, in Sachen, die die Vernunft beleidigen, die Autorität der Zeugnisse nichts ist. — Ob man übrigens gleich allgemein zugesteht, daß man zum Beweise eines gewöhnlichen Faktums, welches dem natürlichen Gange so ganz gemäß wäre, mehrere Data habe, als man fodern dürfe, auch, ohne zu sehen. Aber bey einem Phänomene, das, wie man glaubt, so wenig natürlich, weder begreiflich, noch erklärbar ist, welches alle angenommenen Begriffe umzustossen scheint, hält man sich für berechtigt, nicht nur fremdes Zeugniß, sondern selbst das Zeugniß seiner eigenen Sinne, zu verwerfen.

Wir sehen uns also unvermerkt zur Beantwortung der dritten Frage gebracht, ob denn der magnetische Somnambulismus, und die ihn begleitenden Erscheinungen wirklich so unbegreiflich, so gegen die Gesetze der Natur sind, als viele Gelehrte es behaupten: Die Physiker

und Aerzte, die in Absicht des magnetischen Somnambulismus den größten Unglauben zeigen, thun solches zwar unter dem Vorwande, daß es etwas Unbegreifliches sey; aber der Grund ihres Unglaubens ist unzureichend, weil die vorgeblichen Schwierigkeiten nicht gegen die auffallenden Zeugnisse zum Vortheile des Somnambulismus in Betrachtung kommen. Denn die Schwierigkeit, eine Naturwirkung zu begreifen, hebt doch offenbar die Wahrheit derselben nicht auf. Wir sind rund um uns her mit vielen unbezweifelten, natürlichen Wundern umgeben, wenn wir sie gleich nicht zu begreifen fähig sind. Und die Kraft der Natur erstreckt sich so weit, daß der menschliche Begriff ihr oft nicht folgen kann. — — —

So muß man denn in Zukunft den thörichtsten Erzählungen, und den unsinnigsten Einfällen Glauben beymessen! Denn man wird sich immer auf die große Kraft der Natur, und den weiten Umfang ihrer Hilfsmittel berufen können; dadurch werden alle unsere Kenntnisse, anstatt sich zu reinigen, und zu erweitern, in ihr altes verwirrtes Chaos zurückfallen! — Nicht so, meine Freunde! Euer Einwurf paßt ganz und gar nicht hieher. Denn es ist nicht die Frage: ob ein Phänomen allein in der Rücksicht zuzulassen sey, weil die Natur sehr mächtig ist; sondern ob eine durch viele Augenzeugen bestättigte Thatsache der

Prüfung und einer vernünftigen Untersuchung zu unterwerfen sey? — Und wie wär' es dann, wenn man sogar entdeckte, daß das sogenannte Unbegreifliche, und mit den angenommenen Begriffen in der Physik und Physiologie Unverträgliche vielmehr geradezu eine Folge dieser Principien wäre? Auch dieses wollen wir nun noch zu beweisen suchen. Um aber hierinn vollkommen ordnungsmäßig zu verfahren, müssen bey dem magnetischen Somnambulismus zwey Stücke untersucht werden, die den Aerzten und Physikern immer vorzüglich anstößig waren, nämlich 1) die Leichtigkeit, womit man den Kranken in jenen Zustand versetzt, 2) die Erscheinungen, die diesen Zustand begleiten.

Es ist freylich sonderbar genug, daß einige Aerzte die Möglichkeit, einen Kranken durch irgend eine Kunst in den Somnambulismus zu versetzen, läugnen wollen; wenn man dabey bedenkt, daß doch nach ihren eignen Grundsätzen die Kunst in dem menschlichen Körper die natürlichen Revolutionen nachahmen kann, und daß alle Anhänger der Blattereinimpfung die Vertheidigung ihres Verfahrens auf diesem Prinzipium gründen. Alle Aerzte stimmen nämlich darinn überein, daß der wesentliche Zweck der Einimpfung sey, durch eine künstlich veranlaßte Unpäßlichkeit derjenigen vorzubeugen, die die Natur früh oder spät von

selbst

selbst veranlaßt haben würde. Nach ähnlichen Grundsätzen sind die Aerzte auf den Gedanken gekommen, mehrere Arten von Krankheiten einzuimpfen, um theils den natürlich zu erwartenden zuvor zu kommen, theils um sich derselben als ein Gegengewicht gegen andere Krankheiten zu bedienen; daß man es daher heutiges Tages für eine bekannte Geschicklichkeit hält, eine Krankheit durch eine andere zu heilen.

Ist es denn unter dieser Voraussetzung so etwas Außerordentliches und Unbegreifliches, daß auch der Zustand des Somnambulismus durch künstliche Mittel mitgetheilet werden könne? Denn die Physiologen setzen denselben ja unter die Krankheiten. Es gehört also mit in die Klasse der Revolutionen, die durch Kunst bewirket werden können: es werden also die Prinzipien der Physiologen vielmehr dadurch bestättiget, als umgestossen. Will man indeß den Somnambulismus nicht für eine Krankheit gelten lassen; so sey es! Wir wollen, um alle Ausflüchte von dieser Seite abzuschneiden, ihn nur als einen Schlaf ansehen, dessen Entstehung und veranlassende Ursache bisher noch von keinem Arzte, Physiker oder Philosophen gehörig erklärt worden ist. Alles, was man darüber zu sagen pflegt, sind bloß Muthmassungen, und für den philosophischen Denker unzureichend. So viel ist indeß gewiß, daß uns der Schlaf an-

wandelt, sobald der Körper dazu geschickt ist, und daß man denselben durch künstliche Mittel z. B. durch Opium, und andere ähnliche Dinge dazu geschickt machen könne. Sollte nun nicht das nämliche durch Einwirkung des thierischen Magnetismus möglich seyn? Wollte man deßwegen die Umstände für verschieden halten, weil man beym Magnetisiren weder Dekokte, noch Infusionen gebraucht; so ist doch wohl die natürliche Antwort diese: daß man auch ohne Getränke und Pulver Wachende einschläfern kann. Ja, es gehört dieses sogar zu den Eigenheiten des Schlafes, daß er durch sehr verschiedene und entgegengesetzte Ursachen sich hervorbringen läßt. Große Hitze und außerordentliche Kälte erregen beyde den Schlaf. Hunger und Uebermaß im Essen, Ermattung von Arbeit, und Ruhe, kühlende und erhitzende Getränke führen gleichmäßig den Schlaf herbey; er entsteht aus Verminderung und Anhäufung des Geblütes; ein Fieber, welches schlaflos macht, macht auch schlaftrunken; ein geringer Unterschied in der Menge des Weines macht munter oder schläfrig. — — Wollte man alle Ursachen des Schlafes aufsuchen, und zusammenstellen, wo würde das Ende dieser Arbeit! — Und ist es denn nun noch so unwahrscheinlich, daß auch durch eine magnetische Behandlung der Schlaf erreget werden könne? Ist nicht vielmehr

die

die Wirksamkeit einer solchen Berührung *) eine nothwendige Folge eines allgemeinen Gesetzes der Natur,

---

*) Meine Leser erlauben mir, die Bemerkung zu machen, daß hier durchaus von keinem heftigen Manipuliren, beschwerlichen Streicheln, oder gar unanständigen Betastungen die Rede sey, wie es doch viele Männer vielleicht aus Unwissenheit selbst glauben, wenigstens dem Publikum es glauben machen wollen. — Wenn die Hand des Magnetiseurs den Körper des Kranken berührt, so geschieht solches sehr gelinde, und jederzeit ohne Beleidigung der genauesten Wohlanständigkeit. Selten wird nur maßirt; am gewöhnlichsten fährt der Magnetiseur mit den Spitzen seiner Finger dem Körper in einiger Entfernung vorbey. Man fängt sogar mit vielem Glücke an, bloß durch Entgegenhalten eines stählernen Konduktors Kranke in den Schlaf zu versetzen. — Wie befremdend muß es daher jedem Kenner seyn, wenn manche Gelehrte auf jene fälschliche Voraussetzung des stärkern Reibens es wagen, eine denselben gewiß fremde, vielleicht nie ganz gesehene, noch weniger selbst geübte Thatsache zu erklären, indem sie über die Entstehung des Somnambulismus folgendes Raisonnement aufstellen: Heftiges Reiben, insonderheit sehr empfindlicher Theile, errege konvulsivische Bewegungen; diese verursachen Entkräftungen, und so falle endlich der Kranke in den Schlaf.

Natur, nach welchem alle Sinne zur Einführung des Schlafes dienen? Im Gehöre, Geruche, Ge-

Schlaf. — Wären diese Herren doch jemals bey guten Magnetisten gegenwärtig gewesen, wenn Kranke durch dieselben in den Schlaf versezt wurden; und hätten dann gesehen, wie oft ein einziger fester Blick derselben, oft das leichteste Berühren der Augen, oft der vorgehaltene stählerne, magnetische Konduktor; fast immer ein gelindes Magnetisiren von einigen Minuten den Kranken in jenen Zustand bringen; hätten gesehen, wie die Kranken fast allemal ohne einige Ahndung von gichterischen Bewegungen aufs sanfteste einschlafen; hätten gesehen, wie sie, anstatt entkräftet und matt zu seyn, voll Heiterkeit und Leben sind! — Gewiß, sie würden als rechtschaffene Männer sich über ihre fälschlichen Behauptungen um so mehr schämen, da sie dadurch zuversichtlich bey vielen würdigen Personen ein Hinderniß in der schnellern Aufnahme eines physischen Heilmittels geworden sind, welches sie doch in längerer oder kürzerer Zeit als wahr und nützlich werden anerkennen müssen!

Ich gesteh' es daher ohne Rückhalt, daß ich oft mit wahrer Betrübniß, um das Geringste zu sagen, solche Schwächen, Blößen und Unrichtigkeiten in öffentlichen Blättern finde, die doch ihrem Zwecke gemäß bestimmt sind, das Publikum in Wahrheit zu unterrichten, und dessen Urtheil weise

zu

Gesichte und Geschmacke findet man die zuverlässigsten Veranlassungen dazu. Sollte das Gefühl der einzige Sinn seyn, dem diese Eigenschaft fehlt? — — Ueberdieß belehrt uns ein geringes Nachdenken, daß jene schlaferweckende Eigenschaft dem Sinne des Gefühles mehr als jedem andern Sinne zukommen müsse. Denn wir haben eigentlich nur den einen Sinn, das Gefühl, und die übrigen sind bloß Modifikationen desselben. Das Gefühl unterscheidet sich nur durch seine größere Energie und Ausdehnung, indem es über den ganzen Körper verbreitet ist. — Hiedurch scheint es sehr begreiflich zu seyn, daß das Gefühl vorzüglich die Eigenschaft haben müsse, den Schlaf zu veranlassen. Denn wie kann man von ihm, als dem Hauptsinne, vermuthen, daß er eines Vermögens beraubt sey, welches sich bey allen seinen Subalternen findet? — Gut, sagt man vielleicht! Allein, es ist doch immer noch ein großer Unterschied zwischen Schlaf und Somnambulismus! — Die Antwort ist sehr einfach. Somnambulismus ist nur Modifikation des Schlafes.

Es

---

zu leiten. — Ich werde hierüber nächstens an einem andern Orte mich ausführlicher zu äussern Gelegenheit haben, und alsdann verschiedene öffentliche Urtheile von der Art auf der Waage der Wahrheit zu prüfen, mir die Freyheit nehmen.

Es giebt keinen Somnambulismus ohne eine Art von Schlaf. Vielleicht könnte man gar hinzusetzen: es giebt keinen Schlaf ohne Somnambulismus, und jeder Schlafende ist in gewissem Grade ein Somnambule. — So paradox dieser Satz auch manchem scheinen mag, so unläugbar ist er, wenn man dem Kunstworte Somnambule seine eigentliche Bedeutung beylegt.

Es behält nämlich der Mensch auch im tiefsten und glücklichsten Schlafe noch immer einen größern oder kleinern Theil des wachenden Zustandes, vermittelst dessen er verschiedene Bewegungen hervorbringt. Wer weis nicht, daß der Körper oft während des Schlafes in Unruhe kömmt, sich hin und her bewegt, eine bequeme Lage sucht; daß die Hand sich gegen einen leidenden Theil streckt; daß die Decke in Ordnung gebracht wird; Insekten verjagt oder zerdrückt werden, und daß andere Sachen geschehen, die unläugbar zum wachenden Zustande gehören, und daß folglich eine Art von Somnambulismus entsteht, wenn man anders unter diesem Namen die Ausübung besonderer, bestimmten zweckmäßigen Bewegungen im Schlafe versteht? Und was sind doch Träume? — Bey vielen Menschen geht dieser Zustand noch weiter. Denn es giebt unzählige Personen, die im Schlafe sprechen, zusammenhaltende Reden halten, aus

dem Bette steigen, u. s. w. Diese Dinge sind so etwas gewöhnliches, daß man fast in jeder Familie ein solches Beyspiel finden kann. Geht endlich der Somnambulismus noch einige Stufen weiter; so bringt er erstaunenswürdige Effekte hervor. Man sieht alsdann den Schlafenden schreiben, musikalische Instrumente spielen, in fremden Sprachen reden, wovon sie wachend kein Wort verstehen *), Geschäfte allerley Art vornehmen, die Thüre öffnen, Feuer anzünden, auf Dächer und Pferde steigen, in Nachen über Flüsse setzen u. s. w. Und dennoch ist offenbar der Somnambulismus selbst in diesem höchsten Grade kein neuer Zustand, oder der Natur des Schlafes zuwider. Es ist bloß eine verstärkte Modifikation eines natürlichen Zustandes des Menschen, und immer Eigenschaft des Schlafes. Dieses führt uns dann wieder auf den Satz

zurück

*) Herr la Motte le Vayer versichert, daß le Fer, ein Bürger zu Rouen, im Schlafe auf Fragen in allen Sprachen geantwortet habe; auch sogar in der Sprache der Griechen und Indianer. Die Frau von Pile redete in einer Krankheit das beste Spanische, ob sie gleich weder vorher, noch nachher, das geringste davon wußte. Andere Leute haben im Schlafe eine besondere Gelehrsamkeit in Dingen bewiesen, die nicht bloß, wie die Sprachen, das Gedächtniß, sondern die Vernunft, angehen. s. Unzers Arzt. St. 74.

zurück, daß jeder Schlafende ein anfangender Somnambule ist, bey welchem sich dieser Zustand auf eine mehr oder weniger auffallende Art entwickelt, nach dem Verhältniße der physischen Beschaffenheit des Schlafenden, nach der Natur seiner Krankheit, und nach den verschiedenen Ursachen, die den Schlaf bewirkten, die vor ihm hergiengen, oder ihn begleiten. Folglich kann ein Kranker, der durch Temperament, oder durch die Natur seiner Krankheit, zu einem beträchtlichen Grade des Somnambulismus geneigt ist, auch fähig seyn, durch Einwirkung der magnetischen Operation eine größere Bestimmung zum Somnambulismus zu erhalten, der sich indeß auf eine höchstverschiedene Art bey verschiedenen Personen zu äussern pflegt, und worüber sich durch Raisonnement noch nichts Gründliches sagen läßt, bis mehrere und manchfaltigere Erfahrungen vor unsern Augen liegen. Einige Menschen fühlen beym Magnetisiren bloß ein starkes Durchströmen einer bald warmen, bald kaltscheinenden Materie; bey andern verbindet sich damit eine Schwere in Händen und Füssen, die übrigens beym Kalmiren in einigen Minuten verschwindet. Noch andere gerathen in einen dem Schlafe ähnlichen Zustand, wobey sie gleichwohl noch alles hören, was ausser ihnen vorgeht; andere empfinden die äussern Dinge nicht, aber erinnern sich deutlich, was sie im Schlafe gedacht,

gesagt, gethan haben; noch andere empfinden nichts, was neben ihnen vorgeht, ausser von dem, was mit ihnen in Rapport steht; würden selbst durch Trommelschlag nicht zu erwecken seyn, und erinnern sich durchaus nichts von ihrem vorigen Zustande. Diese sind nach dem Urtheile der Lehrer des Magnetismus in der vollkommenen Krise. So sind demnach unzählbare Grade und Stufen zwischen einem Schlafenden von der gewöhnlichen Art, und zwischen einem eigentlichen Somnambule, der jene Wunderdinge verrichtet, wovon so viel in der Welt geredet wird. Und alle diese Wunderdinge liegen nicht ausser unsern gewöhnlichen Begriffen, sind keine erst izt erhaltenen neuen Erfahrungen. Wir wollen, um den Gegnern des Magnetismus alle Ausflüchte des Unglaubens und Mißtrauens vollständig zu benehmen, auch hievon Beweise geben. Wir wollen allgemein bekannte und nie geläugnete Effekte natürlicher Somnambule zum Grunde legen, und dann nicht ohne Verwunderung sehen, daß die Phänomene des magnetischen Somnambulismus jene nicht übertreffen; sondern daß sie vielmehr aufs genaueste miteinander übereinstimmen, und daß dieser magnetische Somnambulismus höchstens nur eine weitere Entwickelung des natürlichen ist; — und so wird dann hoffentlich die Realität jener verschrieenen und angefochteneu Effekte, wie mich dünkt, ziemlich vollständig gerettet seyn.

Bey den heftigen Deklamationen gegen den Somnambulismus, den man für den elendesten Betrug ausgiebt, und alles Glaubens unwerth erklärt, sollte man fast in Versuchung fallen, zu glauben, daß alle jene Effekte ohne Beyspiel, und nur bloß in den Schulen der Magnetisirer angetroffen werden. Diese Meynung hat selbst bey dem vernünftigern Theile des Publikums Platz gefaßt, bey Personen, die gleich ehrwürdig durch ihre Kenntnisse und Tugenden, aber vielleicht zu wenig vertraut mit physiologischen Thatsachen sind. Es ist dieses für ihre Lage immer sehr verzeihlich, und wahrscheinlich hätten sie ihre Art zu denken geändert, wenn sie in der Natur einen Zustand gekannt hätten, der dem ähnlich ist, welchen man für Verstellung ausgiebt; und wenn sie gewußt hätten, daß die nämlichen Erscheinungen, die man einmal für chimärisch, unmöglich, unzuläßig erklärt, zur andern Zeit, als unläugbar und höchstzuverläßig von kompetirenden Richtern anerkannt worden sind. Umstände von dieser Art ändern die Lage der Sachen sehr. Dem magnetischen Somnambulismus versagt man seinen Glauben, weil es, wie man meynt, der Vernunft zu viel kostet, Thatsachen anzunehmen, die den Menschenverstand beleidigen, und kein Beyspiel zu ihrer Unterstützung haben. — Giebt man nun einen solchen Glauben dem natürlichen Somnambulis-

mus, so erstreckt er sich auch auf den magneti- schen. Denn sind jene Phänomene einmal bey einer Art des Somnambulismus bewiesen, so wär' es eine offenbare und ungegründete Chikane, zu läugnen, daß diese Erscheinung auch bey der andern Art Platz haben könne. Es ist also, wie mich dünkt, von Wichtigkeit, hier zu zeigen, daß die Existenz eines natürlichen Somnambulismus selbst von den größten Aerzten *) anerkannt und ver-

*) Ich berufe mich hiebey, unter vielen andern hieher gehörigen Schriften, auf das 74ste Stück des Arztes, ein Werk des Hrn. D. Unzers, welches vor mehr als 30 Jahren geschrieben ward, und bis auf diese Stunde von Aerzten und Nichtärzten mit größter Begierde, und als ein klassisches Buch gelesen wird. — Ich führe also hier einen Zeugen auf, der vor dem strengsten Richterstuhle als ein solcher gültig ist, und dieser drückt sich über die natürlichen Somnambule folgendermassen aus: „Sie sind die wunderbarsten Geschöpfe, die man sich denken kann; sie haben beym Schlafe der äussern Sinne klare Vorstellungen. Sie verrichten alle Handlungen, welche man sonst wachend bewerkstelligt, ja selbst solche Handlungen, wozu man wachend weder Geschicklichkeit noch Muth hätte. Diese Leute sind der Anstoß aller Seelenkenner. Was sie thun, sind uns Wunderwerke. Ja, wir haben Mühe, sie selbst zu über-

vertheidigt wird, so, daß schlafende Personen oft sogar Sachen vornehmen, die selbst einem wachenden Menschen unmöglich seyn würden. Unter vielen andern Phönomenen sollen hier nur solche angeführt werden, welche mit denjenigen analog sind, die man bey dem magnetischen Somnambulismus bemerkt.

Es

---

überreden, daß sie solche Dinge ausgeübt haben. — — Ich will, fährt er fort, hier nur die seltene, aber doch ungezweifelte Geschichte solcher Leute erzählen, derer Thaten im Schlafe uns überführen können, daß wir ganz unvermögend sind,

Das große Räthsel aufzulösen,
Das jeder Mensch sich selber ist."

Und nun erzählt er auf 9 bis 10 Seiten die frappantesten Erfahrungen; und fragt sich endlich selbst: „Wie geschieht dieses?" Und mit einer ihm Ehre machenden Bescheidenheit sezt er hinzu: „Ich bitte meine weisesten Leser, „es mich zu lehren!!!" Er wagt indeß einen Versuch darüber, und schließt dann diese schöne Abhandlung mit nachstehenden Gedanken: „Wenn gleich die angeführten Gründe jene Er„scheinungen nicht ganz begreiflich machen; „so werden solche doch nicht mehr so wunder„bar bleiben, und werden den uns bekann„ten Gesetzen der thierischen Natur „gemäßer erscheinen."

Es ist etwas sehr gewöhnliches, daß magnetische Somnambule gehen, einen Spaziergang machen, zu Personen hintreten, mit denselben reden, ein Buch oder Papier nehmen, schreiben, lesen, von ihrem itzigen, oder nächstfolgenden physischen Zustande sprechen, und, mit Einem Worte, eine Menge von Sachen thun, die nicht nur den ordentlichen Gebrauch aller ihrer Sinne und Vernunft, sondern einen erhöhtern Zustand derselben beweisen. Kaum kann sich das Publikum überreden lassen, daß diese Personen wirklich schlafend sind, und nicht vermittelst ihrer Augen oder Ohren sehen oder hören. Da manchmal einige dieser Schlafenden die Augen offen haben, so geriethen die Zuschauer auf die natürliche Vermuthung, daß man sich derselben wirklich auch zum Sehen bediene. Durch die Aerzte ward es vollends ins Lächerliche gezogen, daß jene Leute ohne Zuthun ihrer Augen sehen, und daß sie die Augen offen hätten, ohne sie zu gebrauchen.

Aber zum Unglücke verliert diese Persiflage (lächerlicher Spott) den größten Theil ihrer Stärke, wenn man hört, daß die angesehensten Gelehrten ähnliche Phänomene als wirkliche Wahrheiten aufgezeichnet haben und annehmen; ja daß man solche selbst in einem Werke findet, welches der Nachwelt den wirklichen Zustand unsrer Kennt-

nisse lehren soll. Man schlage nur die große Encyklopädie unter dem Worte: Somnambule auf; so wird man folgendes lesen können;

„Personen in dem Zustande des Schlafwan„delns können gehen, reden, schreiben, und meh„rere andere Sachen, so gut, als im Wachen vor„nehmen, und oft noch mit mehr Einsicht und „Pünktlichkeit. — — Ein Schlafwanderer hat die „Augen offen, ob es gleich nicht scheint, daß er „sich derselben bediene." Nach den Behauptungen der Anhänger des Magnetismus soll bey mehrern Somnambulen eine so wunderbare Feinheit des Gesichtes entwickelt werden, daß sie durch eine Binde oder andern Zwischenkörper die feinsten Gegenstände sehen können. Dieses ward aber ziemlich ungünstig aufgenommen. Man machte die Geschichte eines Somnambule lächerlich, der mit verbundenen Augen geschrieben, verbessert, und Buchstaben ausgesetzt hatte, um andere darüber oder daneben zu setzen. So etwas muß man selbst gesehen haben, sagte man, wenn man es glauben soll; und wenn man es gesehen hatte, zog man die Rechtschaffenheit des Somnambuls in Zweifel, weil eben immer die Sache zu außerordentlich schien.

Allein, warum erinnerte man sich nicht daran, daß wir schon durch Gelehrte selbst zu solchen Er-

schei-

scheinungen vorbereitet waren, und daß man sie als bekannte Phänomene des Schlafwandelns ansehen müsse? — —

In dem eben angeführten Artikel der Encyklopädie heißt es ausdrücklich: „Wenn man einen „Schlafwandler eine Zeit lang beobachtet; so bemerkt man bey seinem Schlafe, der dem Wachen „so ähnlich ist, ein so auffallendes Gemisch vom „Wunderbaren, daß selbst das Wahre unglaub„lich scheint.“ — Nachdem der Verfasser geäußert, daß er alles übertrieben scheinende vorbey gehen, und sich bloß auf unverdächtige Thatsachen einschränken wolle; so erzählt er die Schlafwandlungsgeschichte eines jungen Geistlichen, der mit dem Erzbischofe zu Bourdeaux zugleich studirte.

Dieser Prälat gieng jeden Abend, so bald er wußte, daß der junge Mann eingeschlafen war, in die Kammer des Schlafwanderers, und da bemerkte er unter andern, daß jener aufstand, Papier ergriff, und ausgearbeitete Predigten niederschrieb. War eine Seite voll, so las er sie laut herab, wenn man anders das, was er ohne Hilfe der Augen that, ein Lesen nennen kann. Der nämliche Geistliche schrieb auch mit geschlossenen Augen musikalische Noten. Ein Rohr diente ihm zum Lineale, womit er die fünf Linien in gleichem

Abstande zog. Er setzte an den gehörigen Platz den Schlüssel, und die andern Zeichen. Dann schrieb er die Noten selbst vorher ohne, und nachher mit Tinte, und setzte die gehörigen Worte darunter. Einstmals schrieb er mit zu großen Buchstaben, so, daß die Worte nicht unter den gehörigen Noten zu stehen kamen; er bemerkte aber den Irrthum bald, löschte das Geschriebene mit der Hand aus, und schrieb etwas tiefer diese Notenlinie mit aller Pünktlichkeit. — Einmal hatte, nach dem Zeugniße jenes ansehnlichen Prälaten, der junge Abbe an einer Stelle seiner Predigt ce divin enfant gesetzt. Beym Ueberlesen bemerkte er den unangenehmen Mißton dieser Worte, und setzte ein anders Beywort adorable über das Wort divin, welches er auslöschte. Dem Schlafwandler entgieng aber auch nicht die Unvollkommenheit, da es nun hieß: ce adorable enfant, und er setzte das fehlende t dazwischen, so, daß es zuletzt hieß: cet adorable enfant. Sorgsam nahm sich der Schlafwandrer beym Ausbessern in Acht, die noch nassen Buchstaben mit den Fingern zu berühren. Um nichts auszulöschen, machte er einen Umweg, welches er hingegen nicht that, wenn alles trocken war. Der Prälat hielt zu seiner eigenen Ueberzeugung dem Nachtwanderer einen Pappdeckel unter der Nase; allein, die Operation geschah, wie vorher.

Die-

Dieses alles bezeugt die Encyklopädie als Thatsachen, derer Wahrheit unwidersprechlich ist. Folglich muß nothwendig eines von beyden Statt haben: entweder, daß ein Somnambule ohne Zuthun der Augen sehe, oder, daß ein äußerst verstärktes Gesicht selbst die Augenlieder und andere dunkle Körper durchdringe. — — Die Abhandlungen der Akademien der Wissenschaften, und die Werke der Aerzte selbst, liefern eine Menge von Beobachtungen, die diese angeführten Thatsachen bestättigen. Und ist die Frage davon, diese Sonderbarheiten zu erklären; so behaupten sie einstimmig die Unzulänglichkeit unsrer Kenntnisse, und ermahnen uns, dasjenige zu bewundern, was wir, wenigstens izt noch nicht, begreifen können. — Und nun bemerke man die Wirkungen der Vorurtheile. Sieht man jene Effekte durch einen magnetischen Somnambule wiederholet; so erklärt man alles geradezu für Betrug, weil solche Dinge, wie man sagt, alle bekannten Erfahrungen und Begriffe umstoßen, und man in der Natur kein ähnliches Beyspiel haben soll. — — Wie läßt sich aber dieses mit den so eben angeführten Beyspielen vereinigen?

Da man ferner bemerkt hat, daß der Somnambule, der in Absicht auf gewisse Gegenstände so scharfsichtig und geschickt, oft für andere so unge-

schickt und stumpf ist, so, daß der natürliche Somnambule, der mit vieler Geschicklichkeit zwischen einer Reihe von Stühlen durchgeht, ohne solche zu berühren; oder der durch einen Pappendeckel liest und schreibt, dennoch die Umstehenden nicht empfindet, eine Sache für die andere nimmt, und von einem ihm gespielten Betruge nichts inne wird; so hat man den in dieser Beobachtung vermeyntlich liegenden Widerspruch als einen beträchtlichen Einwurf gegen den Somnambulismus angenommen. — Allein, die Beyspiele der Schlafwandler beantworten diesen Einwurf, und der in den Handlungen der Somnambule bemerkte Widerspruch ist so wenig gegen den Somnambulismus beweisend, daß er vielmehr dessen Wahrheit noch mehr bestättigt, weil seine Uebereinstimmung mit den Phänomenen des Schlafwandelns dadurch noch vermehret wird. Der in der Encyklopädie aufgeführte Schlafwanderer sah ganz deutlich sein Papier, seine Buchstaben, selbst durch den Pappendeckel, und dennoch sah er die vor ihm sitzende Person nicht, die ihn auf die Probe stellte. — Widersprüche dieser Art bey Schlafwanderern findet man in kleinern und größern gelehrten Schriften über diesen Gegenstand genugsam aufgezeichnet. So sagt z. B. der italienische Arzt Vigatti in seiner Abhandlung von den Schlafwandlern: „Das Unbegreifliche bey denselben ist,

„ daß

„daß sie in gewissen Umständen äusserst feine „in andern Umständen sehr grobe Empfindun„gen haben; und er belegt alles dieses mit vielen „treffenden Beyspielen."

Auch die scheinbare Unempfindlichkeit der Somnambule in Absicht auf alles, was ausser ihnen geredet und gethan wird, findet man bey den Schlafwanderern. Man hat solche gesehen, die selbst bey einem so nahe gehaltenen Lichte, daß die Augenlieder in Gefahr kamen, verbrannt zu werden, unbeweglich blieben. *) Diese Unempfindlichkeit gegen äussere Dinge ist indeß nicht allgemein, und sie erstreckt sich nicht auf Personen, die mit den Somnambulen in Rapport oder Verbindung sind; welcher wunderbare Umstand ganz analog mit dem Effekte der natürlichen Schlafwanderer ist. Denn wenn auch diese gleich für gewisse äussere

*) Hr. Sauvages de la Croix hat der Pariser Akademie eine solche Geschichte eines Frauenzimmers bekannt gemacht. Man schlug ihr plötzlich mehrmal an die offenen Augen mit der Hand, ohne daß sie die Augenlieder bewegte, oder ihre Rede unterbrochen hätte. Man schrie ihr von hinten ins Ohr, oder warf einen Stein an das Bettgestelle, ohne daß sie etwas vernahm. Man goß ihr in den Mund Salmiakgeist; man ließ ihr Spaniol in die Nase; man stach sie mit Nadeln, ohne daß sie das

ſere Dinge taub ſind; ſo hören ſie doch leicht eine andere Perſon, mit welcher ſie einen beſondern Rapport haben, z. B. einen Ehemann, eine Frau, ein Kind; und ſie geben denſelben auch wohl auf ihre Fragen Antworten; welches eine allgemein bekannte Sache iſt. „Man ſieht oft Schlaf„wandler, heißt es in dem vorhin angeführten „Artikel der Encyklopädie, die im Schlafe alles, „was ihnen den Tag über begegnet iſt, erzählen; „auf die ihnen vorgelegten Fragen antworten, und „Geſpräche anfangen und fortſetzen.“

Nun entſteht aber die natürliche Frage: Durch was für Mittel, zwiſchen einem Wachenden und einem Somnambule, ein ſolcher Rapport bewirkt werden könne? Die Magnetiſirer behaupten, daß es durch geſchicktes Berühren des Somnambule ſelbſt, oder einer ſchon mit demſelben im Rapporte ſtehenden Perſon geſchehe. Auch gegen dieſe Behauptung hat man ſich empört, und da die Erfahrung ſie auch zu rechtfertigen ſchien; ſo fieng man wieder an, Betrug von Seite des Somnambule zu argwöhnen.

Und

---

das geringſte Zeichen einer Empfindung von ſich gegeben hätte; man leſe das 47ſte Stück des Arztes, wo dieſe Geſchichte ausführlicher zu finden iſt.

Und doch ist diese Wirkung hinlänglich bekannt, und schreibt sich von den ältesten Zeiten her. Man hat daher das Sprichwort: Den kleinen Finger halten, oder: Den Daumen drücken, welches so viel ist, als Jemands Gedanken ausforschen, oder ihn zum Geständniße der Wahrheit bringen wollen. Dieses Verfahren der Magnetisirer wird selbst durch Zeugnisse der Gelehrten bestättigt. So bezeugt Heinrich von Heer, ein flamländischer Arzt, daß er einen Schlafwanderer gekannt habe, welcher im Schlafe die wunderbarsten Sachen anstellte. Unter andern nahm er mitten in der Nacht, und im tiefen Schlafe, sein kleines Kind aus der Wiege, und durchlief mit demselben das ganze Haus. Seine Frau, die voll Besorgniß für ihr Kind war, faßte dasselbe, und folgte ihrem Manne so überall nach, um bey einem etwaigen Unglücke helfen zu können. Und da sie bemerkt hatte, daß ihr Mann in diesem Zustande auf alles antwortete; so fragte sie ihn über das ihr Angelegentliche aus. Nach der Anmerkung des Verfassers war der Mann bey Tage gegen seine Frau in Absicht auf alles, was seine Person betraf, sehr zurückhaltend. Er war daher oft sehr verwundert, von Sachen sprechen zu hören, die er allein zu wissen glaubte *). Dieses unverdächtige Zeugniß bestät-

stät-

*) Man lese Bibliothek der Aerzte Tom. X. p. 463.

stättigt das angegebne Mittel, einen Wachenden mit einem Somnambule im Rapport zu setzen. Denn der Mann war mit seiner Frau nur im Rapporte vermittelst des Kindes, welches er zwischen den Armen hatte, und welches zugleich von der ängstlichen Mutter gehalten wurde. — — Wo ist nun das unerhörte Wunder, gegen welches man sich mit so vieler Stärke empört, und es für Chimäre, für ein Mährchen, für einen offenbaren Betrug ausschrie? Wir finden es hier von einem Schriftsteller selbst aus der Klasse der Aerzte lange vorher von den Schlafwanderern bezeugt; und so wird also auch diese Behauptung der Magnetisirer auf die bestimmteste Weise bestättigt. —

Sehr merkwürdig ist es endlich, daß auch darinn zwischen den natürlichen und magnetischen Somnambulen eine vollkommene Aehnlichkeit Statt findet, daß oft beyde Arten beym Erwachen nichts von dem sich erinnern, was sie im Schlafe gethan oder gesagt haben. — —

Wie vieles ließe sich noch sagen, wenn man dieser Abhandlung eine noch größere Ausdehnung zu geben Lust hätte. So viel scheint offenbar zu erhellen, daß die sämtlichen Phänomene weniger neu sind, als man gewöhnlich glaubt: Der ganze Unterschied besteht darin, daß jene Effekte sonst gleichsam nur durch ein Ohngefähr entstanden,

und daß man izt die Kunst weis, sie nach Willkühr zu veranstalten, daß der Schlafende ehemals mit Mühe und von selbst erwachte, und daß man izt den Schlaf enden kann, wenn man will, daß beym natürlichen Somnambulismus blos neugierige Fragen vorgelegt wurden, da man izt die vornehmste Rücksicht auf den physischen Zustand des Kranken nimmt; daß aus dem natürlichen Somnambulismus fast niemals ein wahrer Vortheil gezogen wurde, da durch den magnetischen hingegen schon manches Menschen Gesundheit und Leben hergestellet, und erhalten ist. — Möchte das Wenige hier Gesagte Männer von Scharfsinn und unbefangener Seele veranlassen, über diese in so vielem Betrachte merkwürdigen Phänomene, wenigstens ihr Urtheil zurückzuhalten, sie einer ernsten, kaltblütigen, reifen Untersuchung werth zu schäzen, und sie nicht ungeprüft als Chimären zu verwerfen!

Ingenii momenta delet
Dies: Veritatis iudicia confirmat.

Ueber

## Ueber Valentin Greatrakes wunderbare Heilungsgeschichte durch Berührung mit den Händen, mit Zeugnissen verschiedener Autoren belegt *).

Der erste Zeuge ist J. Nic. Pechlin, Leibarzt des Erbprinzen von Dännemark, der sie in seinen observationibus physicomedicis, die zu Hamburg 1691 herausgekommen, S. 476 folgendermassen ausdrückt.

Die

*) Es wird, wie ich vermuthe, wohl keiner Vertheidigung bedürfen, daß ich diesen, an sich selbst schon so interessanten Aufsatz, der es aber gedoppelt des Zeitpunktes wegen ist, worin ich schreibe, für meine Leser hier einrücke: Man findet darin Kuren, die seit einigen Jahren nicht nur Paris, sondern ganz Frankreich und einen großen Theil von Teutschland in Erstaunen und Verwunderung gesezt haben, und zum Theile noch setzen, auf eine vollkommen ähnliche Weise, unter gleichen Erscheinungen, in einem fremden Königreiche, und 120 Jahre vorher aufs glücklichste vollendet, und von den unverwerflichsten Zeugen bestättiget: es wird also durch die Darlegung dieser Geschichte offenbar ein doppelter Vortheil gewonnen. Es erhalten nämlich die damals

„Die außerordentlichen Kuren, die ein irrländi„scher Edelmann, Valentin Greatraks, vor etwa „26 Jahren in öffentlichen Gesellschaften zu London,

---

damals aufgezeichneten Geschichten durch die vielfachen neuen Erfahrungen, die so pünktlich mit jenen zusammtreffen, einen ausserordentlich großen Zuwachs für ihre Glaubwürdigkeit, so, daß sie izt auch als wahr erkannt werden müßten, wenn gleich gar keine ehemaligen Zeugnisse für sie sprächen. Denn was damals der einzige Greatrakes bewirkte und erfuhr, das erfahren ja izt 100 und tausende aufmerksame Naturfreunde eben so wie er. — Aber auch umgekehrt sind wieder jene mit den glaubwürdigsten Zeugen bestättigte Fakta, die so lange vor unserer Zeit und unter so verschiedenen Umständen geschahen, und doch so genau mit allem dem übereinstimmen, was die Magnetisten heutiges Tages mit so vielfacher Stimme, als wahr behaupten, unumstößliche Beweise, daß diejenige Art von Behandlung, die man izt Magnetisiren nennt, keine Chimäre, kein Betrug, keine unedle Geburt vom Aberglauben der neuesten Zeiten sey. . . . Wahrscheinlich hat auch Meßmer aus dieser Quelle geschöpft, und solche seinen Zeitgenossen verschwiegen. D. H.

„don, Oxfort, und andern Orten in Engel-
„land und Irrland zu wiederholten Malen durch
„bloßes Berühren mit den Händen bewirkte,
„verdienen unter die merkwürdigsten aller Jahr-
„hunderte gerechnet zu werden. Es ist zu ver-
„wundern, daß eine solche Begebenheit, die zu
„unsern Zeiten geschehen ist, gleichsam stillschwei-
„gend unter unsern Händen entwischte, und sich
„noch niemand gefunden hat, der das Andenken
„einer so auffallenden und räthselhaften Ereig-
„niß unter uns wieder auffrischte, die bey dem,
„der das Geheimniß nicht weis, heilige Ehr-
„furcht, und auch selbst nach Entwicklung der
„wirkenden Ursachen immer noch Bewunderung
„erregen muß. Schon im Jahre 1666 erschien
„hierüber ein eigenes Werk in englischer Spra-
„che, mit Greatrakes Bildniß geziert, worinn
„eine große Anzahl wunderbarer Kuren erzählt
„wurden, die dessen heilende Hand, obgleich nicht
„ohne Ungunst seiner Zeitgenossen, glücklich voll-
„brachte. Niemand darf, wie ich glaube, wegen
„der Wahrheit der Sache selbst ein Zweifel üb-
„rig bleiben, weil die Umstände zu bestimmt er-
„zählt sind; und vielleicht keine historische Wahr-
„heit so bestättigt worden ist. Man findet näm-
„lich alles ausführlich angegeben: Personen,
„Krankheit, Heilungsart, und die gegenwärti-
„gen Zeugen. Die vollständigen Tagebücher dar-
über,

„über, die von des Greatrakes eigener Hand „geschrieben, und worinn bey den Zeugnissen selbst „die kleinsten Umstände nicht vergessen worden sind, „verdienten, wie mich dünkt, ihres reichen In„halts wegen in alle Sprachen übersetzt zu wer„den. Allein hier werd' ich, anstatt einer aus„führlichen Geschichterzählung, bloß einige „Briefe vom D. Georg Rust, Dechanten zu „Comore, und von D. Fairclowe, und Astel „mittheilen. Rust sowohl als Greatraks besassen „übrigens die ganze Hochachtung des Joseph „Glanville, Kaplans des Königs, eines Man„nes voller Rechtschaffenheit und Verstand."

## Rusts Brief über Valentin Greatraks an Joseph Glanville.

Valentin mußte vielerley Urtheile über sich ergehen lassen. Denn die Leute hielten ihn, nach der Verschiedenheit ihrer Denkart, für einen Zauberer, Betrüger, Wunderthäter und Apostel. Ich selbst aber hab ihn als einen edeln, rechtschaffenen, freundlichen, biedern Mann kennen gelernt.

Ich war mit ihm drey Wochen lang bey dem Herrn Conway, wo ich seine Lebensart und Sitten beobachten konnte, und bin selbst ein Augenzeuge gewesen, daß er mehr als 1000 Menschen durch die Berührung mit seiner Hand glück-

lich heilte. So sonderbar auch die Sache seyn mag, so war sie doch im Ganzen kein Wunder.

Durch eine einzige Berührung mit seiner Hand wurden oft Krankheiten geheilet, und er verfolgte den fliehenden Schmerzen bis zu den äußersten Theilen der Körpers. Wenn auch der Schmerz zuweilen etwas hartnäckig im Weichen war, so verweilte Greatraks eine Zeitlang daselbst mit seiner Hand, und durch wiederholtes Reiben trieb er ihn leicht von einem Orte zum andern; von den edlern Theilen zu den unedlern, und zuletzt bis zu den äußersten Theilen des Körpers. Fast alle Kranken empfanden schon bey der ersten Bewegung der heilenden Hand gleichsam wie durch eine Zauberkraft eine Linderung ihrer Krankheit.

Daß er sehr oft Schwindel, Doppeltsehen, und eingewurzelte Augen- und Ohrenübel durch seine bloße Hand geheilt habe, kann ich als Augenzeuge nach meinem Gewissen erhärten. Auch hat er in meiner Gegenwart durch sanfte Züge der Hand wohl zwanzigmal in wenigen Minuten epileptische Zufälle aus dem Grunde geheilet. Alte Geschwüre, und verhärtete Geschwulsten, die der Zeitigung widerstanden, brachte er glücklich zur Eiterung; und ich sah solchergestalt Wunden, die Jahre lang offen gewesen, sich inner-

halb

halb 5 Tagen glücklich schließen. Mit eben dem Glücke heilte er Krebsschäden, und verhärtete Brustgeschwülste. Bey allen den grossen Wirkungen, die Greatraks hervorbrachte, kann ich mich dennoch nicht überzeugen, daß seine Kraft etwas Uebernatürliches oder eine Wunderkraft sey, indem er selbst auch das Gegentheil glaubt, und seine ungewöhnlichen Gaben bloß der Natur seines besondern Temperaments zuschreibt. Auch ist meiner Meynung nach dieses schon ein Beweis von dem, daß die Sache ohne unmittelbaren göttlichen Einfluß, und also ohne Wunder geschah, weil die Kuren oft nur langsam von statten giengen; weil manche Krankheiten oft wiederholter Züge der Hände bedurften; weil bey einigen ein Rückfall kam; weil andere von den Zügen der Hände gar nicht wichen: so vermochte seine Kraft z. B. gegen angeborne Uebel nichts; auch schien die besondere Temperamentsbeschaffenheit einiger Menschen der Behandlung zuwider zu seyn. Deßwegen glaub' ich, daß alles von balsamischen heilenden Ausflüssen des Körpers herrühre, die auf eine ähnliche Weise, wie die Universaltinkturen, wirken und bloß physisch sind.

Wegen der Einfachheit des Mittels glaubte er, daß Gott ihm diese Gabe besonders geschenkt habe. Er hat nämlich seit 4 ganzer Jahre einen

wunderbaren Instinkt in sich gefühlt, und in seinen Ohren gleichsam die Stimme eines Genius zu hören geglaubt, die ihm immer zuflisterte: Du hast die Gabe, Kröpfe zu heilen! Von diesem Gefühle konnte er weder durch zerstreuende noch ernsthafte Beschäftigungen sich befreyen. Endlich fieng er an, zu glauben, daß er behext sey; seine Frau, der er auch davon Nachricht gab, schrieb alles am liebsten einer erhitzten und unregelmäßigen Einbildungskraft zu. Da aber das Flistern in den Ohren nicht aufhören wollte, so beschloß er endlich, demselben Folge zu leisten; und da ihm einstmal eine Frau mit einem Kropfe begegnete, so machte er einen Versuch mit den Händen; und nach etlichen Berührungen heilte er die Kranke. Durch diese glückliche Kur noch mehr ermuntert wiederholte er die Handlung oft, ohne zu fehlen.

Bald darauf wütheten in der Nachbarschaft heftige Fieber, und sein Genius oder Instinkt raunte ihm wieder ins Ohr: Du hast auch die Kraft, Fieber zu heilen! Greatraks fürchtete sich nun nicht mehr bey dieser Stimme. Er begab sich mitten unter den Haufen von Fieberkranken, und heilte sie durch Berührung mit den Händen. Nun schien er beruhigt: allein nach ohngefähr einem halben Jahre flisterte ihm diese Stimme aufs neue zu: Du hast Heilkraft in dir! Er ward

dadurch

dadurch fest überzeugt, daß diese seine Kraft sich über alle Arten von Krankheiten ausdehne, und der glückliche Erfolg rechtfertigte seine Meynung. Denn welche Kranken er mit der Hand berührte, da wichen die Uebel. — — Plötzlich ward einst eine seiner Hände vom Schlage gelähmt, und sein Instinkt oder Genius rieth ihm an, sie mit der andern Hand zu streichen und zu reiben. — Alsbald flohen die Schmerzen; und Empfindung und Leben kamen zurück. Da er bisher immer nicht wußte, was er aus dem allem machen sollte, und oft die Sache für Zufall, und seine Ahndung für Wirkung der Einbildungskraft gehalten, und sich überhaupt mit mancherley Zweifeln und Nachdenken gequält hatte: so fieng er nun an, die Sache für eine Art von göttlicher Einwirkung anzusehen, und widmete sich daher gänzlich der Heilung der Kranken. Ich bin überzeugt, daß die Geschichte aller dieser in Irrland geschehenen Kuren aufs genaueste wahr sind; und was Greatraks in Engelland, zu London, Oxfort, und an andern Orten vor den Augen des ganzen Publikums gethan, das hat er selbst mit allen Umständen in einem eigenen Buche erzählt, und mit glaubwürdigen Zeugen belegt. — —

„Auch die nachfolgenden Briefe von D. Faire-„clowe und Astel, die von Aerzten selbst ge-„schrieben sind, bezeugen offenbar die wunder-

 „bare

„bare Heilkraft dieses Mannes. — — So „groß ist also die Aufrichtigkeit jener Aerzte „selbst zum Nachtheile ihrer Kunst!

## Brief des D. Faireclowe.

Ich fand bey dem Greatraks viele Höflichkeit, eine allgemeine Dienstfertigkeit, und eine Heilkraft seiner Hand, die allen Glauben übersteigt. Bey seinem Handeln nimmt er keine Zuflucht zu fremden Cäremonien, und wenn der Kranke genesen ist, so pflegt er mit gen Himmel gehobenen Augen zu sagen: Der allmächtige Gott hilft dir nach seiner Barmherzigkeit! — — Er lehnt bey dem Kranken alle Dankbarkeitsbezeugungen und Lobsprüche von sich ab, und ermahnet sie, Gott für ihre Wiedergenesung zu loben. Jedermann bewundert dessen Frömmigkeit und Rechtschaffenheit. Nichts schreibt er sich, sondern alles Gott zu. Er gehört auch zu den Königlichgesinnten, und erweist am liebsten seine Hilfe an Seeleuten und Soldaten, welche unter des Königs Befehlen verwundet worden sind. Er hat viele derselben von den schwersten Krankheiten, die der gewöhnlichen Heilkunst widerstanden, von Lähmungen, Dörrsucht, Schmerzen, Geschwulsten, schleichenden und ansteckenden Fiebern glücklich befreyet. Neugierige Leser können alle kleinen Um-

stände hievon in seinem eigenen Buche nach Belieben selbst nachlesen.

## Doktor Astels Brief.

Ich habe oftmals gesehen, daß die Berührung mit der Hand bey vielen und heftigen Schmerzen auf der Stelle Hilfe schafte. Als etwas sehr Sonderbares bemerkte ich ferner dieses, daß der Schmerz vermittelst der Hand von dem linken Schulterblatte in den rechten Fuß gebracht ward, und daß er so der Hand folgte, die ihn endlich zum großen Zehen hinauszog *). Man sagt auch, daß er auf solche Weise mehrmalen Lokalschmerzen durch wiederholte Züge seiner Hand aus den Fingern oder Zehen der Kranken herausgetrieben habe. Daß Wunderbarste ist, daß, so oft die Hand den fliehenden Schmerzen verließ, derselbe sich sogleich daselbst festsetzte, und den Kranken heftig plagte. Der Schmerz hörte auch nicht auf, bis die Hand aufs neue den Ort berührte, und ihn dadurch bis zur äußersten Fläche des Körpers verfolgte. Auf welchen Theil des Körpers er auch seine Hand legte, so schien dadurch allemal Linderung verschaft zu werden, es sey nun,



*) Aehnliche Erfahrungen sind in neueren Zeiten genug da. Man sehe unter andern des Herrn D. **Gmelins** Beobachtungen im 2ten Stücke dieses Archivs.

weil gewiße balsamische Ausflüsse derselben die Schärfe mäßigten, oder weil sie die Materie vertheilten. Ich habe eine Frau gesehen, die viele Jahre lang an einem rasenden Kopfwehe litt. Er betastete zu wiederholten Malen ihren Kopf, und trieb dadurch alle Schmerzen in die Augen, von dort zur Nase, und in den Mund, bis endlich der Schmerz durch neues Streichen, und durch Züge der Hand plötzlich in den Magen herabkam. Hier ward er fast unausstehlich, und die Umstehenden glaubten, daß die Kranke daran sterben würde. Allein da Greatraks die Hand aufs Herzgrübchen legte, so floh der Schmerz, und warf sich auf die Kehle, würde auch wahrscheinlich die Frau erstickt haben, wenn nicht geschwinde und schickliche Bewegungen der Hand ihn auch von dort weg, und abermals in die Augen gebracht hätten. Hier ward die Kranke durch die Krankheitsmaterie des Gesichts beraubt, und er mußte sich aufs neue anstrengen. Endlich nach verschiedenem Herumirren der helfenden Hand, und durch sanftes Berühren derselben war der Schmerz auf immer aus den äußersten Theilen des Körpers hervorgetrieben *), und die Kranke war wieder hergestellt. Diese Wohlthat ist meh-

rern

*) Man sehe eine sehr ähnliche Behandlung und ähnlichen Erfolg in der Kur des Hrn. D. Gmelins im 3ten Stücke des Archivs. S. 55.

rern Personen in meiner Gegenwart und in wenigen Stunden geschehen. In meinem Beyseyn heilte er auch Taube durch bloße Berührung mit seiner Hand. Es war ferner ein Knabe da, von 12 Jahren, der an seinem ganzen Leibe mit kalten Geschwulsten übersäet war, und daher weder Hände, noch Füsse brauchen konnte. Da er nun zum zweytenmale seine heilende Hand über die Geschwulsten des ganzen Körpers wandern ließ, so fieng der Knabe an, Hände und Füsse zu bewegen, welches er seit langer Zeit nicht thun konnte. Er brachte alle Geschwüre durch sanftes Streichen der Hand zur Zeitigung. Nur eines an der Hüfte hielt er für nöthig, mit der Lanzette zu öffnen. Personen, die mit dem Hüftwehe geplagt waren, sah ich durch ähnliche, und oft durch eine einzige Berührung heilen. — — — Ich sah auch die gelähmte und geschwundene Hand eines Mannes nach wiederholten Zügen Leben und Bewegung wieder erhalten, so, daß der Kranke diese Hand, wie seine andere, brauchen konnte. — — Ich wurde durch die Neuheit der Sache so in Erstaunen gesetzt, daß ich in laute Danksagung gegen Gott ausbrach.

Ich will Ew. ꝛc. nicht mit mehrern Geschichten ermüden, da diese, die ich mit meinen eigenen Augen gesehen und genau beobachtet habe, vollkommen hinlänglich seyn können. Und wollt' ich

alles erzählen, was nur in meiner Gegenwart geschehen ist; so würd' ich viele Seiten brauchen.

Ob aber diese, durch bloße Berührung der Hand so schnell geheilte Kranke durchgängig auf immer und ohne Rückfall genesen, kann ich nicht sagen. Einige sind mir wenigst bekannt geworden, welche in die vorige Krankheit zurück gefallen sind, und aufs neue Hilfe begehrt haben.

Die Sitten und der Charakter dieses Mannes sind so, wie sie D. Rust und Flairklowe beschrieben haben. Ich mache mir ein Gewissen daraus, etwas hinzu zu setzen. — So weit Astel. — —

„Wenn nun in der Geschichte auf Würde und „Glaubwürdigkeit der Zeugen alles ankömmt, „fährt D. Pechlin fort, so seh' ich nicht, was „die Ungläubigen der Wahrheit dieser Geschich„te entgegen setzen könnten. Denn es ist unter „denselben keine, auch noch so unbedeutende Ge„schichte, die nicht wenigstens von 3 vollkommen „gültigen Zeugen bestättigt wäre. Auch sind nicht „immer die nämlichen Zeugen angeführt, son„dern meistens für jeden besondern Fall wieder „andere, die so beschaffen sind, daß man von ih„nen, leidenschaftlicher Vorurtheile, oder ihres „Standes und Amtes wegen, gar entgegenge„setzte Bezeugung hätte erwarten können. Vor„züglich sind die Theologen besonders aufmerk-

„sam,

„sam, und erheben nicht leicht etwas, welches „einem Wunder gleicht, weil sie glauben, daß „heutiges Tages keine mehr geschehen. — — Doch „schämte sich der Dechant von Comore, D. Rust, „so wenig, als Simon, der Rektor des paulini„schen Kollegiums, der Wahrheit ihr Zeugniß „zu geben, und dasjenige, wovon sie Augenzeu„gen gewesen waren, schriftlich aufzusetzen, und „mit ihrem Namen zu unterzeichnen: Das näm„liche that auch Joseph Glanville, Kapellan „des Königs, ein sehr scharfsinniger Mann. Selbst „die Aerzte, welchen doch immer daran gelegen „ist, daß keine neuen und ihrer Methode entge„gengesetzten Heilmittel emporkommen, konn„ten jenen Zeugnissen nichts entgegen setzen, und „ich finde daher jene Fakta auch mit den Zeug„nissen vieler Aerzte bestättigt. Sogar Edelleu„te und Soldaten, die größtentheils alles Wun„derbare verlachen, wenigstens nicht so geschwin„de annehmen, haben es nicht gewagt, diesen sel„tenen Versuchen das Zeugniß ihrer Augen und „ihres Bewußtseyns zu versagen. Und so trium„phirt dann auch die Wahrheit durch dieser „Männer Unterschrift.

„Statt aller andern Zeugnisse mag auch end„lich das Ansehen der königlichen Gesellschaft zu „London gelten. Denn der berühmte und ge„lehrte Physiker, Robert Boyle, nahm sich auf

ihr

„ihr Geheiß und in ihrem Namen des Grea-„trakes an, da man ihn der Zauberey beschuldigen „wollte; und es sind auch die meisten seiner Wir-„kungen namentlich mit der Beurtheilung der „Gesellschaft besiegelt." Die von ihm wirklich geheilten Krankheiten sind der Anzahl nach sehr viel; von sehr verschiedener Art, und wie aus seinem Tagbuche erhellt, fast alle solche, die man für unheilbar hielt. z. B. Lähmungen, einseitiger Schlagfluß, Migraine, Schwindel, Blindheit, Taubheit, englische Krankheit, Wassersucht, Windwassersucht, laufendes Gliederweh, Podagra, Stein, Seitenstechen, Diarrheen, Brechen, Fieber aller Art, Schmerzen, Wassergeschwülste, Geschwüre, Krebsschäden, faule und fistelartige Höhlungen, Scrofeln. Alle diese Uebel sind bloß durch die Berührung mit den Händen von ihm geheilet worden.

Das Wunderbarste bey der Heilung war in meinen Augen nicht sowohl dieses, daß solche durch bloßes Berühren und Streichen der Hand geschah, sondern, daß die Natur, sobald sie einmal vermittelst der heilenden Hand in Bewegung gesetzt war, die Krankheitsmaterie durch Ausleerungen aller Art, als Schweiß, Brechen, Durchfall, Transpiration fortschafte; eine Wirkung, die

man

man nicht leicht von einer andern Arzney so geschwind hätte erwarten können *).

Daß indeß einige Kranke wieder einen Rückfall bekamen, und in Ermangelung der heilenden Hand von dem vormaligen Uebel wieder befallen wurden, benimmt diesen wunderbaren Kuren nichts an ihrer Glaubwürdigkeit, sondern vermindert nur die Ehre, sie für ein absolutes, und eigentliches göttliches Wunder anzusehen.

## Zeugniß des Herrn Des Maizeaux, Mitglieds der königl. Akademie der Wissenschaften, über Valentin Greatrakes **).

Im Jahre 1666 befand sich zu London ein Irrländer, mit Namen Greatraks, der sehr außerordentliche Kuren machte, die eine Art von Wunder zu seyn schienen. Er war geboren in der Grafschaft Waterfort 1628. Er zeigte sich als einen religiösen Mann, voll Würde und Simplizität. Er bezeugte von sich selbst, daß er seit 1662 das Gefühl in sich spüre, Kröpfe hei-

*) Die nämlichen Erfahrungen sind zu unsern Zeiten fast von allen Magnetisten in groser Menge aufgezeichnet worden.

**) Im vie de St. Evremond p. 89. sqt.

heilen zu können, und daß dieses Gefühl endlich so stark geworden, daß er den Versuch wirklich gemacht; solche Kranke berührt und glücklich geheilt habe. Da ferner 3 Jahre nachher in seiner Provinz ein epidemisches Fieber herrschte, so fühlte er einen neuen Instinkt, diese Krankheit auf eine ähnliche Weise zu heilen, und auch dieser Versuch gelang ihm. Im April 1665 bekam er die Ahndung, daß er auch Wunden und Geschwüre heilen könne, und die Erfahrung bewies, daß er sich nicht geirrt habe. Er heilte endlich auch Konvulsionen, Wassersucht, und mehrere andere Krankheiten. Von allen Seiten strömten Kranke zu ihm hin, und sein Ruf ward endlich so groß, daß die Geistlichkeit sich endlich darein mischte, und ihm NB. die Heilung für die Zukunft untersagte. Inzwischen veranlaßte ihn eine kranke englische Dame, nach England zu kommen, woselbst er 1666 anlangte; und so, wie er durch die Provinzen reisete, ersuchten ihn die Obrigkeiten, ihre Kranken zu heilen. Der König befahl dem Staatssekretair, Grafen von Arlinton, den Greatraks nach Whitehall zu beordern, und obgleich der Hof von seinem wundervollen Vermögen nicht ganz überzeugt zu seyn glaubte: so ward es ihm doch erlaubt, sich zu produziren. Täglich besuchte Greatraks ein gewisses Quartier von London, wo sich eine Menge von

Kran-

Kranken beyderley Geschlechts und allerley Standes versammelte. Durch sein blosses Berühren wurden Schmerzen, Rheumatismen, Podagra, Konvulsionen ꝛc. von einem Orte des Körpers zum andern getrieben, und endlich an Extremitäten desselben herausgejagt; man nannte ihn nur den Berührer. Dennoch konnte er nicht jedermann von der Realität seiner Wundergabe überzeugen. Man schrieb heftig gegen ihn. Er fand aber auch sehr eifrige Vertheidiger, und zwar NB. selbst unter den Aerzten. Im J. 1666 ließ er einen Brief *) an Robert Boyle drucken, worinn er die Geschichte seines Lebens erzählte, und woraus ich die besondern hier angeführten Nachrichten gezogen habe: er begleitete denselben mit einer großen Menge von Certifikaten, die von Personen von anerkannter Redlichkeit unterzeichnet waren; unter andern vom Herrn Boyle und den berühmten Theologen Wilkins, Whichcott, Cudworth und Patrik, welche die Wahrheit dieser wunderbaren Kuren bestättigten. — — —

## Zeugniß des D. More von Valentin Greatraks Op. Th. II. S. 216 — 223.

Greatraks heilte Krebsschäden, Kröpfe, Gicht, Epi-

*) A. Brief account of M. Valentin Greatreaks and divers of the ſtrange cures by him perfermed &c.

Epilepsie, Schwindsucht, Lähmung, Aussatz, Stein, Geschwüre, und mehr andere Krankheiten bloß damit, daß er mit der Hand gelinde über den leidenden Theil hinfuhr, und also das Uebel immer weiter nach den Extremitäten des Körpers hintrieb, und wenn es zuletzt in die Finger und Zehen gebracht war; so jagte er es am Ende auch von dort durch ein sanftes Drücken völlig heraus, und der Kranke war gesund. D. More hat den Greatraks genau und lange, besonders in der Familie der Gräfinn von Conwaye, gekannt. Er war, nach seinem Zeugnisse, sanguinisch, munter, von menschenfreundlicher, allgemein wohlwollender Gemüthsart, und äußerst tolerant. — — Schon sein Herkommen, seine Erziehung, und sein Vermögen setzten ihn in Achtung, und in seinen Kriegsdiensten sowohl, als in der nachherigen Verwaltung öffentlicher Geschäfte, erwarb er sich durch Verstand, Muth und Thätigkeit vorzügliche Ehre. In Ansehung seiner Wissenschaft und Kuren fand sich bey ihm die äußerste Simplizität, ohne die geringste Spur von einer Begierde, sich dadurch wichtig zu machen, oder Aufsehen und Geräusch zu erregen. Die Erfolge waren indeß unläugbar, da sie vor den Augen so vieler Menschen und der aufgeklärtesten, scharfsinnigsten Gelehrten, Aerzte, Philosophen, Theologen geschahen, die sie beob-

achtet

achtet und bezeugt haben. D. More wagte auch eine Erklärung darüber, wovon vielleicht zur andern Zeit ein mehreres. — —

In der Berlinermonathsschrift *) wird noch folgende Bemerkung hinzugesetzt:

„Hier hätten wir also schon vor mehr als 100 Jahren den ganzen animalischen Magnetismus, nur nicht unter diesem Namen; und so geschieht also nichts neues unter der Sonne".

Daß diese so merkwürdige Heilart indeß nachher nicht weiter angewendet worden ist, kömmt sehr wahrscheinlich daher, weil man diese Gabe als etwas ansah, das die Vorsehung allein dem Greatraks mitgetheilt habe.

* Im Hornung 1786.

Ueber den

# Zustand der Seele in der Starrsucht.

## Warum fahren die Starrsüchtigen bisweilen bey ihrem Erwachen in der Rede fort, mit der sie aufgehört?

Ich war vor einigen Tagen Augenzeuge einer bekannten, oft beobachteten, aber noch immer unbegreiflichen Erscheinung. Ein Weib von etwa 50 Jahren erzählte mit aller der Beredsamkeit, die Zorn- und Lästerungssucht einem ohnehin schwatzhaften Weibe einzuflössen fähig ist, eine Geschichte von ihrer Verwandtinn, einem sehr eiteln Weibe. Keine neue Mode, schrie sie, kömmt: und unter diesem Worte stürzte sie nieder; ihr ganzer Körper, ihr Mund selbst lag unbeweglich und starr; schon schien ihre Seele entflohen zu seyn, als sie plötzlich die Stimme wieder erhob: kömmt in die Stadt,

ohne daß sie sie zuerst nachmacht, und so strömte ihre erbauliche Erzählung, begleitet mit ihren liebevollen Anmerkungen, in ununterbrochenem Flusse fort. Eine Menge ähnlicher Geschichten sind in den Büchern der Aerzte aufgezeichnet; desto weniger aber ist bis itzt noch eine Erklärung dieser sonderbaren Erscheinung vorhanden; ich mache daher hier einen Versuch, ob ich nicht aus den Grundsätzen der Sektenlehre das Räthsel aufzulösen vermöge.

Die ganze Erklärung beruht auf dreyen besonderen Fragen.

I. Denkt die Seele in diesem Zustande, oder nicht?

II. Was denkt sie in dem erstern,

III. Und in beyden Fällen, warum fährt sie fort, wo sie aufgehört?

## I.

Zwo Beobachtungen scheinen uns zuerst zu erweisen, daß die Seele in diesen Zuständen zu denken aufhöre.

Man entdeckt (so lehrt die erste Beobachtung) keine Spur freywilliger Bewegung, nicht einmal ein Zeichen des Lebens; der ganze Körper liegt starr, unbeweglich, entseelt, gleich dem Steine zu

seiner Seite; muß also nicht die Seele, wo nicht entflohen, wenigstens ganz unwirksam, während dieses Zustandes geblieben seyn?

Schon die Wiederbelebung des Körpers beweist, daß wenigstens der Schluß von Nichtbeobachtung der Lebensbewegungen auf Nichtdaseyn derselben gänzlich falsch sey. Aber eine Menge von Erfahrungen zeigt auch noch über dieß, daß die Seele in diesem anscheinenden Tode noch ganz wirksam seyn könne. Ich selbst habe eine Frau gekannt, die an einer großen Krankheit darnieder gelegen war, und in der andern Woche an derselben gestorben zu seyn schien. Schon war der Tag der Leiche vorhanden, schon alle ihre Freunde versammelt, und eben sollte sie in den Sarg hineingelegt werden, als eine ihrer Freundinnen, unfähig sich von der Geliebten ihres Herzens zu trennen, in diesem schrecklichen Augenblicke sich mit Heftigkeit auf den erblaßten Körper hinwarf, und mit freudigem Schrecken noch Athem bemerkte. Bald ward dann die Todtgeglaubte ganz zu sich selbst gebracht, und erzählte, daß sie, obgleich jedes andern Sinnes, und jeder freywilligen Bewegung beraubt, doch alle Worte der Anwesenden, die Zubereitung zu ihrer Leiche, die Klagen ihrer Freunde, das Vorlesen ihrer Leichengedichte, gehört, und sich aufs äußerste, wiewohl umsonst, bemüht habe, irgend eine Bewegung zu machen,

um

um ihren Freunden ein Zeichen des Lebens zu geben. Aehnliche Erfahrungen führt Unzer im Arzt und mehrere andere an; kurz, auch beym Scheine eines gänzlichen Stillstandes des Körpers und der Seele können doch beyde in Thätigkeit seyn.

Wie aber, wenn auch das Zeugniß fremder Zuschauer keinen gültigen Beweis abgiebt, bestättigt nicht die eigene Erfahrung der Unglücklichen, die der Starrsucht, oder andern ähnlichen Zufällen unterworfen sind, das fremde Zeugniß? Denn die letztern erinnern sich gewöhnlich nach ihrem Erwachen nicht der geringsten Spuren eines während des Paroxism gelebten Lebens, nicht der schwächsten Empfindung oder des dunkelsten Gedanken.

Niemals ist es erlaubt, aus Mangel der Erinnerung einer Vorstellung auf das Nichtdaseyn derselben zu einer gewissen Zeit zu schliessen. Ohne mich itzt in die Theorie des Gedächtnisses zu verlieren, die viele Gründe angiebt, warum wir auch wirklich gehabter Vorstellungen im folgenden Augenblicke uns nicht mehr erinnern, berufe ich mich nur auf die mannigfaltigen Beyspiele der Schlafwanderer, der Träumenden, der Rasenden, der im tiefen Nachdenken Begrabenen, die alle während ihres Paroxismus sehr viele und auffallende Handlungen verrichten, ohne sich im Augenblicke des Erwachens auch nur des geringsten zu erinnern.

Ich hoffe nicht, daß man das, was der Starrsucht eigen ist, nämlich das Erwachen, mit gleichem Worte, mit dem man eingeschlafen, als einen Beweis für das gänzliche Aufhören der Vorstellungen anführen werde, denn man würde sonst die Erklärung, die man erst suchen soll, voraussetzen.

Lasset uns nun die entgegengesetzte Meynung in Betrachtung ziehen.

Die Idee von Kraft bilden wir aus den wahrgenommenen Wirkungen durch Verstand und Dichtkraft. Jener bringt mit sich, daß wir das, was in unsern Ideen und Urtheilen wahrgenommen wird, in die Dinge selbst übertragen, und dann: daß wir nie etwas denken, nie irgend einem Urtheile unsern Beyfall geben, ohne einen Grund zu haben; er nöthigt uns also durch die Anwendung dieser beyden Gesetze, indem wir nämlich das, was nur vom Anschauen gewisser Wirkungen oder Erscheinungen gilt, (nichts ohne Ursache zu glauben) auch dem angeschauten beylegen, bey jeder Wirkung zugleich eine entsprechende Ursache, eine sie hervorbringende Kraft, anzunehmen. Zu gleicher Zeit zeugt die Dichtkraft aus dem Stoffe des während, und aus dieser Operation entstandenen Zustandes ein angemessenes Bild, das nun dem selbstgeschaffenen Objekte untergelegt wird. Durch gleiche Kräfte und nach gleichen Gesetzen bilden

wir auch die Idee der Existenz, des Raums u. d. gl. Aber ståts gewohnt, alles abgesondert zu betrachten, was wir auch beysammen gefunden, vergessen wir bald diesen Ursprung, und nehmen Kraft ohne Wirkungen, Raum ohne Kórper an.

Schon dieser Ursprung der Ideekraft ist hinlånglich, zu erweisen, daß wir nicht berechtigt sind, irgend eine Kraft ohne Wirkung anzunehmen, denn offenbar ist sie, als abgesondert von ihren Wirkungen betrachtet, blosses Geschöpf unserer Seele, ja daß wir nicht einmal vermögen, eine Kraft, und also Existenz oder Substanz anders als durch die Wirkungen, die sie hervorgebracht hat, zu denken, so wenig als wir einen ganz reinen Raum ohne alle Körper denken können.

Noch könnte man vielleicht antworten; gesetzt, daß die Seele, daß alle Substanzen ståts wirken müssen, so ist wenigstens doch genug, wenn nur Eine Seite beschåftigt ist: wie also, wenn diese Seite oder Richtung die Bewegkraft, nicht die Vorstellungskraft der Seele, wåre? Vorstellungskraft ist die wesentliche charakteristische Kraft der Seele; auch kömmt, so viel wir wissen, nie eine Bewegung durch die Seele zu Stande, ohne mit Hilfe der Vorstellungskraft, mit der jene daher auch ab= und zunimmt; es muß daher entweder die Vorstellungskraft allein, oder beyde zugleich,

und also in allen Fällen die Vorstellungskraft es seyn, die in Wirksamkeit erscheint.

Die Betrachtung des Körpers ist dieser Meynung von fortdauernder Wirksamkeit auch gar nicht ungünstig; die Lebensbewegungen hören niemals auf, und da mit diesen die Hirntheilchen in stäter Verbindung sind, so ist wahrscheinlich, daß auch die Bewegungen des Hirns nie ganz aufhören; sind aber diese vorhanden, so wecken sie, auch wenn sie noch so gering sind, in der itzt gänzlich unbeschädigten Seele, Eindrücke.

Einen neuen Grund aus der Starrsucht selbst werden wir unten anführen.

Die Vermuthung, auf die uns die bisherigen Schlüsse geführt, wird durch die Beyspiele bestätigt, in denen die Starrsüchtigen, so wie andere an ähnlichen Uebeln danieder liegende, sogar reden. Hamb. Magaz. 7 B. erstes Stück, p. 2. Eine Magd von 20 Jahren fiel oft in gänzliche Starrsucht; im Anfange war sie stäts unempfindlich und unbeweglich, aber nach einiger Zeit schlug sich ein neuer Zufall hinzu, der ihr wohl fünfzigmal begegnete.

Im Anfange und Ende derselben hatte sie die vorige Unbeweglichkeit und Unempfindlichkeit; aber die Zwischenzeit, welche zuweilen vom Morgen bis

an den Abend dauerte, ward ganz anders zugebracht. Sie erstarrte, wie sonst, aber nach 5 oder 6 Minuten fieng sie an zu gähnen, richtete sich im Bette auf zu sitzen, und fieng folgendes Schauspiel an: „Sie redete mit einer Munterkeit des Geistes, die sie außer diesem Zufalle niemals hatte, da sie sehr niedergeschlagen und furchtsam war. Was sie redete, das hieng mit dem zusammen, oder war eine Folge von dem, was sie im vorigen Zufalle geredet hatte, oder wiederholte von Worte zu Worte eine Katechismus-Lehre, die sie des Abends vorher angehört hatte, u. d. gl.; bey allem diesem wachte sie nicht auf, und wußte auch beym wirklichen Erwachen kein Wort von allem, was sie gethan."

Wir glauben nun die erste Frage beantwortet, und mit überwiegender Wahrscheinlichkeit dargethan zu haben: daß die Seele in jedem Zustande zu denken fortfahre.

## II.

Noch schwerer scheint die zweyte Frage: **Was denkt sie?** Unfähig in dem gewöhnlichen Zustande den Inhalt unsrer Gedanken zu entdecken, wie sollen wir ihn in diesem unbekanntesten und ausserordentlichsten aller Seelenzustände ausspüren? Und doch ist vielleicht gerade das Ausserordentliche

dieses

dieses Zustandes zugleich das Mittel, seine Beschaffenheit zu enthüllen.

Ich setze erst bekannte Erfahrungen voraus.

So lange eine Idee lebhafter und reizender, als alle übrigen, ist, so steht sie unerschüttert in der Seele fest; der Gedanke der Geliebten herrschet allgewaltig in der Seele des Geliebten, des Geldes in dem Geizigen. Es sind mehrere Mittel, durch die eine Idee jenen herrschenden Grad der Lebhaftigkeit zu erhalten weis. Erst geschieht es durch die übermäßig große Lebhaftigkeit, mit der sie die Seele überfallen hat. Boerhave erzählt von einem Verwandten, der, als ihm ein schreckliches Gefängniß gezeigt wurde, in welches er zum Scherze hinein geworfen werden sollte, plötzlich in eine Raserey verfiel, in der er stäts nur jenes schreckliche Gefängniß vor sich sah, und in dasselbe hineingeworfen zu werden fürchtete.

Ausser diesem ist es vorzüglich die Dauer einer Idee, die dieselbe so mächtig in uns einprägt. Ein Weib, die bis ins zwanzigste Jahr sehr verständig war, verfiel unter die Herrnhuther, deren Lieblings-Ideen sie so oft, und mit so viel Wärme, wiederholte, daß sie bald mit weiter nichts, als nur mit dem Worte: „Lämmlein," sich beschäftigen konnte, mit diesem Worte alle Fragen des

Ärztes

Arztes beantwortete, und endlich ohne irgend eine andere Ursache blödsinnig wurde.

Eine besondere Anmerkung ist hier nicht zu übergehen.

Wenn die übrigen Ideen alle ganz geschwächt sind, so ist die geringste Lebhaftigkeit schon hinlänglich, der überwiegenden eine dauerhafte Gewalt zu verschaffen. In dem ganz Ermüdeten, kaum zu einem Gedanken sich Erhebenden, steht oft der Gedanke, den er zu dieser Zeit hat, lange unerschüttert fest.

Lasset uns nun die Symptomen der Starrsucht betrachten, um zu erforschen, ob keine jener angezeigten Ursachen in derselben Statt finde.

Wenn wir auch nicht annehmen wollen, daß die Idee, an welcher man aufgehört hat, ausserordentlich lebhaft und reizend sey, oder lange vorher der Gegenstand unserer Gedanken gewesen; so kann doch schon die Verwirrung, der Aufruhr der Seele, der vor dem Anfalle voraus zu gehen pflegt, eine ausserordentliche Lebhaftigkeit jener Idee erzeugen, über der er uns zum erstenmale überfallen, eine Lebhaftigkeit, die noch mehr durch den Schrecken, den der Ueberfall macht, und der nun mit dieser Idee adsociirt ist, vermehrt wird. Werden dann ferner nicht die Hirntheile, die in

dem Augenblicke des Ueberfalls in Bewegung gesezt waren (eben so wie in dem bewegten Wasser langsamer als in dem unbewegten ein Stillstand und Erstarrung erzeugt wird), weniger als alle übrigen in gänzliche Ruhe und Stillstand versezt werden, und also, wenn auch einen noch so kleinen, doch einen grössern Grad der Bewegung erhalten, folglich die ihnen entsprechende Idee hervorstechender als alle übrigen seyn?

Auch die zweyte Ursache der Herrschaft einer Idee findet in der Starrsucht Platz. Jene vorausgehende Verwirrung und überspannte Lebhaftigkeit hat nämlich oft noch eine andere Folge: Die Wiederholung derselben Idee, die im Augenblicke der Ueberspannung in der Seele wohnte.

Es ist schon bemerkt worden, wie sehr die Bewegung einiger Theilchen zur Zeit der erfolgenden Unbeweglichkeit die jenen entsprechenden Ideen überwiegend mache, und daß also auch die dritte Ursache hier Einfluß äussere.

Die Erfahrung muß es lehren, wie weit nun um aller dieser Ursachen willen die Dauer einer Idee sich erstrecken könne. Burke vom Schönen und Erhabenen p. 114. Es ist eine bey Wahnwitzigen sehr gemeine Erscheinung, daß sie Tage und Nächte, zuweilen ganze Jahre, mit beständiger

Wieder-

Wiederholung derselben Sentenz, einerley Klagen, oder einerley Liedes, zubringen.

Auch die zweyte Frage ist also nun mit einiger Wahrscheinlichkeit beantwortet: „Die Seele denkt während des Paroxismus die Idee, über der sie überfallen worden.

Alle jene Ursachen können indeß mehr oder weniger Statt finden; dann wird entweder nur jener einzige Gedanke, oder auch mehrere, aber mit diesem genau verbundene, bald aber gar auch solche, die nicht gerade mit ihm in Verbindung stehen, gedacht.

Doch mit diesen haben wir izt so wenig, als mit der allgemeinen Untersuchung, ob die Kraftäusserung während dieses Zustandes erhoben oder geschwächt sey, oder mit Beantwortung der Frage, wann wir im Paroxismus reden oder nicht reden, uns zu beschäftigen.

## III.

Die dritte Frage ist nun nicht mehr schwer zu entscheiden.

Brütet die Seele stäts über Einem Gedanken, mit was soll sie erwachen, als mit demselben, und welches kann also ihr erstes Wort seyn, als der Ausdruck desselben?

Die Phantasie ruft sogleich in dem Augenblicke des Erwachens, und also, noch ehe wir reden, nach ihren gewöhnlichen Gesetzen, neue Gedanken; auch erinnern wir uns, daß wir jenen ersten schon vor dem Augenblicke des Einschlafens (denn der lezten Idee, über der man überfallen worden, erinnert man sich oft noch) ausgedrückt, und erkennen zugleich, daß wir zur Erhaltung unserer Absichten nun den neuen ausdrücken müssen; daher, oder auch nur, weil der erste zu schnell verschwunden, fangen wir die Fortsetzung unserer Rede oft nicht mit dem schon ausgesprochenen Worte, mit dem wir zu reden aufgehört haben, sondern mit dem an, das ihm nach den Gesetzen der Phantasie und des Verstandes nachfolgt.

In den übrigen Fällen erwachen wir freylich, wie Theorie und Geschichte lehrt, nicht auf diese Weiße.

Diese ganze Theorie wird nun auch noch durch einige Umstände klar.

Wir haben oben schon die Bemerkung gemacht, daß Wahnwitzige nicht selten Stunden, Tage, Monate lang, Ein Wort wiederholen; nun ist aber der Wahnwitz mit der Starrsucht oft genau verbunden, so, daß z. B. im Jahre 1724. ein alter Mann einen Tag die Starrsucht, den andern den Wahnwitz, den dritten ein viertägiges Fieber, und

den

den vierten wieder die Starrsucht hatte. Auch die Starrsüchtige, von der wir oben gesprochen, hatte Anfälle des Wahnwitzes während ihres Paroxismus, wiewohl freylich nicht gerade dessen, der über eine Idee brütet.

Die nähere Betrachtung der Starrsucht selbst führt uns endlich auf eben diese Hypothese. Die Bewegungen und Empfindungen hören entweder gänzlich auf, oder sie dauern fort. Jener Fall ist nicht wahrscheinlich, weil die Lebensbewegungen wenigst nicht ganz aufhören können, auch alles oben angeführte dagegen streitet. Außer diesem würde dann, um zu erwachen, das nach dieser Meynung ganz unbewegte Hirn durch eine neue Kraft in Bewegung gesetzt werden müssen; aber was theilt ihm diese Bewegung mit? Und warum diesem Theilchen gerade, bey dem wir aufgehört, oder dem nachfolgenden zuerst, da doch diese, so gut als andere, ganz unbeweglich geworden? Oder, wenn ihr auch schon etwas gefunden, durch das die Unbeweglichkeit, und zwar zuerst an diesem Orte, aufhört; so kann dieses wenigstens keine äußerliche oder innerliche Ursache seyn, die dem Hirne sinnliche Eindrücke giebt; denn es sind ja auch Einbildungen, abstrakte Ideen, die wir zuerst denken, und also nicht solche, die wir einem äußerlichen sinnlichen Eindrucke in das Hirn zu danken haben; wie soll aber die Phantasie eher als die Sinne aus dem Zustande des Nichtwirkens empor

gehoben werden können? Alle diese Fragen setzen wenigstens in große Verlegenheit. Wenn man annimmt, daß die Seele und das Hirn während dieser Zeit von Ideen eingenommen gewesen, wie war es möglich, daß die Seele gerade über der Idee, über der sie überfallen worden, wieder erwacht, im Falle andere als diese indeß in ihr herrschten.

Man hat aus den Erscheinungen der Starrsucht schon längst den Schluß gemacht, daß sie gänzlich von der Aufhebung eines körperlichen Mechanismus abhänge, und daß also die Seele in allen ihren Verrichtungen vom Körper abhänge, ja gar selbst nichts anders sey, als Körper. Wenn auch die angeführte Erklärung nur Hypotese ist, so ist sie wenigstens nicht unwahrscheinlicher, als diejenige, die alles Denken durch Aufhebung des Mechanismus aufhebt, und aus Wiederherstellung des Mechanismus wieder herstellt, und erweißt also zur Genüge, daß jene obigen Schlüsse zu voreilig gemacht worden. Aber selbst, wenn alles von diesem Mechanismus abhängt; so folgt daraus weder die Materialität der Seele; denn auch eine immaterielle Seele könnte aufhören zu wirken, wenn das Instrument verstimmt wäre, noch selbst das Aufheben des Denkens mit dem Aufhören des Körpers, wenigstens wenn von einem künftigen Leben die Rede ist; denn eine neue Bestimmung kann auch neue Instrumente gewähren, oder ein jedes Instrument entbehrlich machen.

BSB Bayerische StaatsBibliothek

MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Eckartshausen, Carl von,

Verschiedenes zum Unterricht und zur Unterhaltung für Liebhaber der Gaukeltasche, des Magnetismus, und anderer Seltenheiten Mit einem Kupfer

München 1793

Phys.m. 54
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10132578-4
VD18 15299139